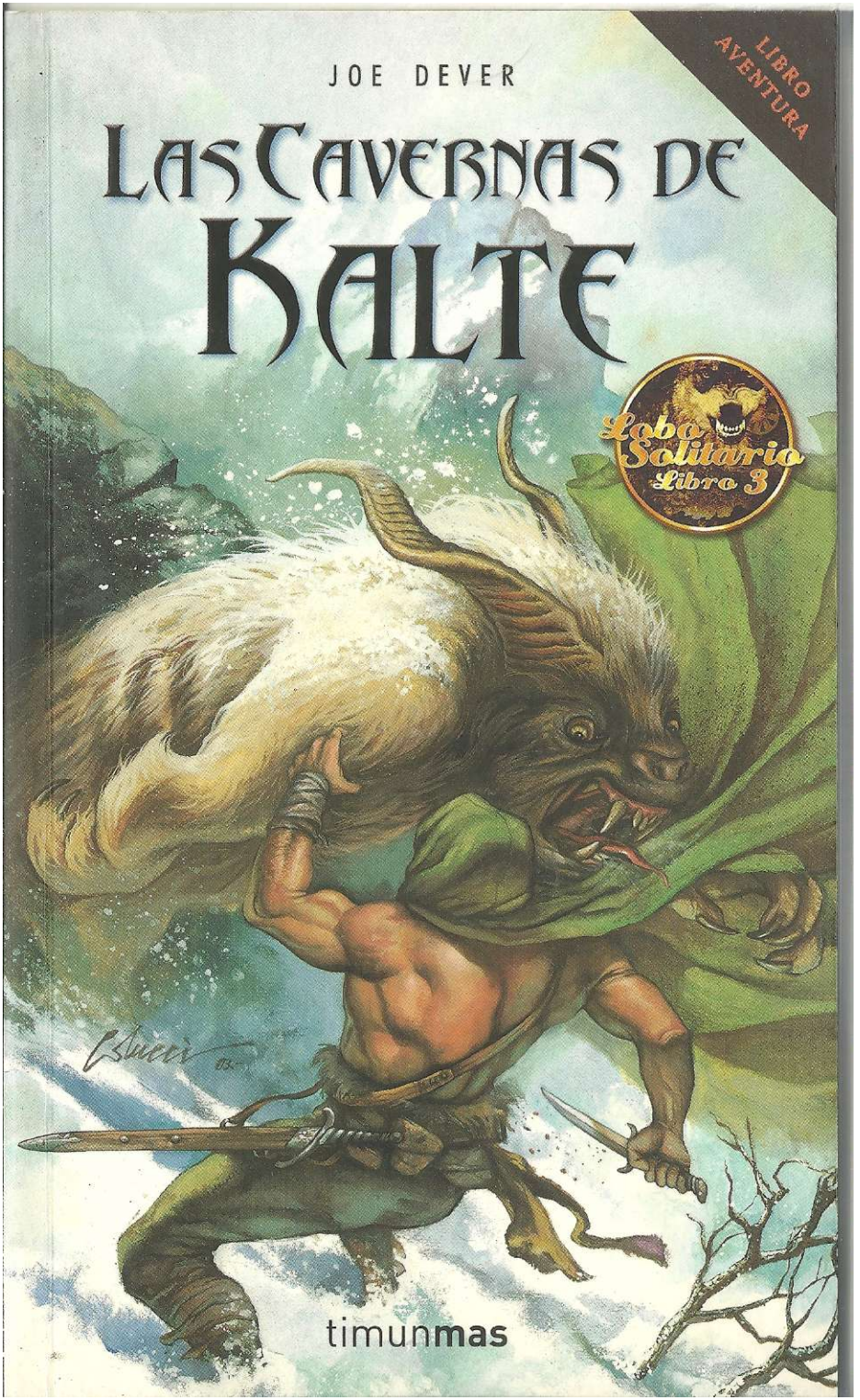
LIBRO AVENTURA

JOE DEVER

LAS CAVERNAS DE KALTE



timunmas

JOE DEVER
LAS CAVERNAS DE KALTE
3

LIBRO-AVENTURA

LAS CAVERNAS DE KALTE

Eres Lobo Solitario,
el último de los señores del Kai.
La aterradora noticia de que Vonotar
el Traidor está vivo y gobierna como señor
absoluto sobre los Bárbaros de los Hielos
de Kalte acaba de extenderse por tu país.
En las Cavernas de Kalte tendrás
que enfrentarte a los terribles peligros
de este reino de hielo para capturar
al más abominable de tus enemigos.
Es un desafío que pondrá a prueba hasta
el límite tu habilidad y tu destreza.
Lobo Solitario es una apasionante serie
de aventuras en las que tú eres el protagonista.
Tú tomas las decisiones y libras los combates
valiéndote de armas y disciplinas que recibirás
a lo largo de este emocionante viaje.

www.scyla.com

293.104
38-7
9 788448 036386

LAS CAVERNAS DE KALTE

LOBO SOLITARIO 3

LAS CAVERNAS DE KALTE

LOBO SOLITARIO 3

JOE DEVER

Ilustraciones de Alejandro Colucci

timunmas

Este libro no podrá ser reproducido, ni total ni parcialmente,
sin el previo permiso escrito del editor.
Todos los derechos reservados

Ilustración y diseño de cubierta e ilustraciones de interior:
Alejandro Colucci

Título original: *Lone Wolf: The Caverns of Kalte*
Traducción: M.ª Pilar Martínez Caviró

© Joe Dever, 1984

© Grupo Editorial Ceac, S.A., 2003
Diagonal, 662-664. 08034 Barcelona (España)
Timun Mas es marca registrada por Grupo Editorial Ceac, S.A.
www.scyla.com

ISBN: 84-480-3638-7
Depósito legal: B. 42.225-2003
Impreso en España por A&M Gràfic, S.L.

Joe Dever (autor), creador de la serie de libro-aventuras Lobo Solitario, ha conseguido destacar en tres campos creativos bien distintos: como autor de libros de renombre internacional, como reconocido compositor y músico, y como diseñador de juegos de rol.

Tras licenciarse en la universidad en 1974, Joe Dever se convirtió en músico profesional y durante varios años trabajó en la industria musical en Estados Unidos y en Europa. Mientras trabajaba en Los Ángeles, en 1977, descubrió un juego por entonces poco conocido: Dungeons & Dragons y comenzó a diseñar sus propios juegos de rol. Fueron la base de un mundo fantástico llamado Magnamund, que acabaría convirtiéndose en el escenario de las aventuras de Lobo Solitario.

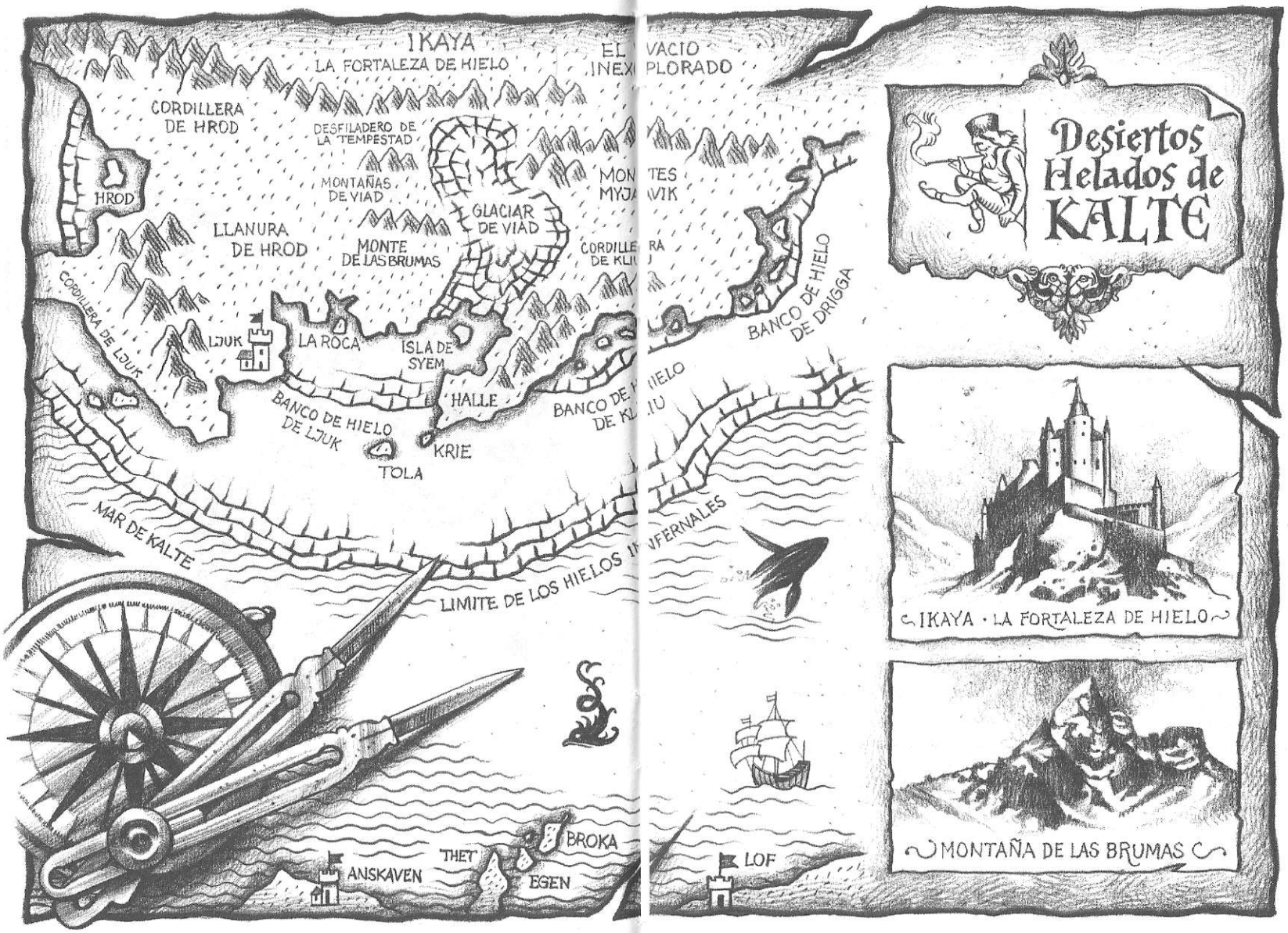
En 1983, tras un breve paso por Games Workshop en Londres, escribió *Huida de la oscuridad,* el primer libro interactivo de Lobo Solitario.

Este primer libro vendió más de cien mil ejemplares en el primer mes en las librerías y fue publicado en doce países (entre ellos España, Alemania, Francia, Japón, Italia y Estados Unidos). Su éxito puso los cimientos para el futuro de la serie Lobo Solitario, que ha vendido millones de ejemplares en todo el mundo.

La serie llegó a su fin tras haber publicado veintiocho libros durante catorce años. Joe ha seguido trabajando en la industria de los juegos, como autor de guiones y como consultor de diseño de juegos.

Alejandro Colucci (ilustrador). En sus comienzos trabaja en el mundo de la publicidad. Posteriormente, ilustra temas culturales para la prensa y en 2000 gana el primer premio en el Primer Concurso Nacional de Cómic de Argentina. Su gran pasión por el género fantástico y por los temas góticos lo lleva a realizar más de treinta ilustraciones para la editorial SQP Inc. (Nueva Jersey) y una serie de cartas para el juego de rol *Vampire: The Masquerade* (White Wolf Publishing). Además es colaborador habitual de las editoriales Círculo Latino para Francia, y Ediciones B, Ediciones Urano y Timun Mas para España.

Para Caroline Sheldon


IKAYA
LA FORTALEZA DE HIELO
EL VACIO
INEXPLORADO
CORDILLERA DE HROD
DESFILADERO DE LA TEMPESTAD
MONTAÑAS DE VIAD
GLACIAR DE VIAD
HROD
LLANURA DE HROD
MONTE DE LAS BRUMAS
CORDILLERA DE LJUK
LJUK
LA ROCA
ISLA DE SYEM
HALLE
BANCO DE HIELO DE LJUK
KRIE
TOLA
BANCO DE HIELO DE DRIGGA
MAR DE KALTE
LIMITE DE LOS HIELOS INFERNALES
ANSKAVEN
THET
BROKA
EGEN
LOF
Desiertos Helados de KALTE
IKAYA · LA FORTALEZA DE HIELO
MONTAÑA DE LAS BRUMAS

HOJA DE PERSONAJE

DISCIPLINAS DEL KAI

NOTAS

1

2

3

4

5

ARMAS (máximo: 2 armas)

1

2

Si se entabla combate teniendo un arma y la destreza apropiada en su manejo: +2DC. Si se entabla combate sin tener armas: −4DC.

MOCHILA (máximo: 8 artículos)

OBJETOS

Pueden descartarse o cambiarse siempre que no estés en combate

COMIDAS

−3PR si no se tiene comida cuando se ordena comer.

OBJETOS ESPECIALES

CORONAS DE ORO (Máximo: 50)

DC=DESTREZA EN EL COMBATE

PR=PUNTOS DE RESISTENCIA

DESTREZA EN EL COMBATE

PUNTOS DE RESISTENCIA

No pueden superar la cantidad original
0=muerte

RESISTENCIA DE LOBO SOLITARIO	PUNTUACIÓN EN COMBATE	RESISTENCIA DEL ENEMIGO

EL PRINCIPIO DE LA HISTORIA

En el país nórdico de Sommerlund ha sido costumbre durante siglos que los señores guerreros enviaran a sus hijos al monasterio del Kai. Allí éstos aprendían las destrezas y disciplinas de sus nobles padres.

Ahora tú, Lobo Solitario, eres el último señor de la Guerra de Sommerlund. Hace un año, los viejos enemigos de tu pueblo —los señores de la Oscuridad de Helgegad— invadieron Sommerlund por sorpresa y arrasaron el monasterio del Kai. Todos los guerreros Kai se hallaban reunidos preparando la fiesta de Fehmarn, y todos, menos tú, fueron asesinados.

Te abriste camino con tu espada hasta Holmgard, la capital de tu país, donde el Rey te confió una desesperada misión: buscar ayuda urgente en el reino amigo de Durenor. Era una misión sembrada de peligros, puesto que Sommerlund había sido traicionado por uno de sus propios magos —Vonotar el Traidor—. Sus agentes buscaron la menor oportunidad de matarte, pero tu destreza y tu fuerza vencieron sus pérfidos designios. Regresaste a Holmgard a la cabeza de una gran flota —la de vuestros aliados de Durenor— y destruiste el ejército del señor de la Oscuridad que mantenía cercada la capital.

Gran parte de Sommerlund fue devastada por la guerra. Las ricas tierras de labrantío quedaron convertidas en desolados eriales y muchas de las ciudades fueron totalmente arrasadas. Pero los habitantes de Sommerlund son gen-

tes duras y no se sintieron arredradas ante la enorme tarea que les aguardaba. Emprendieron con tal determinación la reconstrucción de Sommerlund, desgarrada por la guerra, que ahora, un año después, pocas de las cicatrices del conflicto son ya visibles.

En recompensa por el papel decisivo que desempeñaste en la victoria, el Rey te ha concedido el rango y el título de «Earlfry de Sommerlund», una rara distinción para una persona tan joven como tú. Las ruinas del monasterio del Kai y gran parte de las tierras que lo rodean constituyen ahora el Condado de Frylund, bajo tu protección.

Los trabajos de reconstrucción del monasterio estaban a punto de iniciarse, cuando noticias inquietantes del norte forzaron al Rey a llamarte a la capital. Numerosos mercaderes, de regreso de sus expediciones comerciales de verano, hablaban de la caída del Brumalmarc, el jefe de los bárbaros de los hielos. La descripción que hacían del mago jorobado que había ocupado el trono del feroz Brumalmarc no podían corresponder más que a una sola persona: Vonotar el Traidor.

Tras la derrota de los señores de la Oscuridad, Vonotar huyó a los helados desiertos de Kalte. Se abrió camino hacia la fría fortaleza de hielo de Ikaya, donde, mediante estratagemas, consiguió que el cruel Brumalmarc le tomara a su servicio y le convirtiera en su mago oficial: un error que habría de costar al jefe bárbaro su fortaleza y su vida.

La noticia de que Vonotar se halla vivo se extiende como la pólvora por Sommerlund. Miles de sommerlundeses rodean la capital y exigen que Vonotar pague por su traición. Su clamor es tan grande que el Rey se ve obligado a prometer que el infame traidor será conducido a Holmgard y juzgado por sus crímenes.

Para ti, Lobo Solitario, la promesa del Rey significa el comienzo de una nueva aventura que te llevará a medir tus fuerzas con un detestable adversario en lo más profundo de las hostiles Cavernas de Kalte.

LAS REGLAS DEL JUEGO

Anotarás los resultados de tu aventura en la *Hoja de Personaje* que figura al comienzo de este libro. Para sucesivas aventuras puedes copiar o fotocopiar esta carta.

Durante tu instrucción como señor del Kai has adquirido pericia para la lucha, DESTREZA EN EL COMBATE, y aguante físico, RESISTENCIA. Antes de iniciar la aventura necesitas medir el grado de efectividad de tu aprendizaje. Para realizar esta evaluación, toma un lápiz y, con los ojos cerrados, coloca el extremo no afilado sobre la *Tabla de la Suerte* que aparece al final del libro. Si el lápiz señala 0, no cuenta.

El primer número que obtengas de este modo representa tu DESTREZA EN EL COMBATE. Suma 10 a este número y escribe el total en la casilla de DESTREZA EN EL COMBATE de tu *Hoja de Personaje* (por ejemplo, si el lápiz apunta al 4 en la *Tabla de la Suerte*, anota 14 en el recuadro de DESTREZA EN EL COMBATE). Cuando tengas que luchar, tu DESTREZA EN EL COMBATE se opondrá a la de tu enemigo. Por eso es deseable tener una elevada puntuación en este apartado.

El segundo número que elegirás en la *Tabla de la Suerte* representa tu capacidad de RESISTENCIA. Suma 20 a ese número y escribe el total en la casilla de RESISTENCIA de la *Hoja de Personaje* (por ejemplo, si el lápiz señala el número 6 de la *Tabla de la Suerte*, tendrás 26 puntos de RESISTENCIA).

Si eres herido en el combate, pierdes puntos de RESISTENCIA. Si en algún momento tus puntos de RESISTENCIA descienden hasta cero, habrás muerto y la aventura habrá terminado. Los puntos de RESISTENCIA perdidos pueden ser recuperados en el transcurso de la aventura, pero la suma de dichos números nunca puede exceder del número total con el que has comenzado esta aventura.

Si has finalizado con éxito la aventura de cualquiera de los libros anteriores de la serie de Lobo Solitario, ya posees DESTREZA EN EL COMBATE, puntos de RESISTEN-

CIA y DISCIPLINAS DEL KAI, **que ahora puedes utilizar en la aventura del libro tercero. También puedes usar las armas y los objetos que tenías al final de tu última aventura y que debes anotar en tu nueva *Hoja de Personaje* (el número de armas que puedes tener sigue estando limitado a 2 y el de objetos de la mochila a 8).**

Por cada aventura de Lobo Solitario que hayas llevado a cabo con éxito, puedes elegir una disciplina del Kai más, que añadirás a las otras en tu *Hoja de Personaje*.

Ahora lee atentamente el epígrafe sobre el equipo que puedes llevar en la aventura del tercer libro.

DISCIPLINAS DEL KAI

Durante siglos los monjes del Kai han sido maestros en las artes marciales. Estas artes reciben el nombre de disciplinas del Kai y se enseñan a todos los señores del Kai. Tú tienes sólo el rango de Iniciado, lo que significa que sólo dominas *cinco* de las disciplinas que se enumeran a continuación. La elección de las mismas puedes hacerla tú. Dado que todas estas disciplinas te serán de utilidad en algún momento de tu peligroso viaje, elígelas con cuidado. La correcta aplicación de una disciplina en el momento adecuado puede salvarte la vida.

Cuando hayas escogido tus cinco disciplinas, anótalas en la casilla de disciplinas del Kai de tu *Hoja de Personaje*.

Camuflaje

Esta disciplina permite a un señor del Kai confundirse con el medio que le rodea. En el campo puede ocultarse entre los árboles sin ser descubierto y pasar cerca de un enemigo sin ser visto. En una aldea o ciudad le permite parecer y hablar como un nativo de esa región y puede ayudarle a encontrar refugio o un lugar seguro donde esconderse.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Camuflaje.

Caza

Esta disciplina garantiza a un señor del Kai que nunca morirá de hambre en el bosque. Siempre será capaz de cazar para obtener alimento, excepto en tierras yermas o desiertas. Esta habilidad también capacita a un señor del Kai para moverse con precaución cuando persigue a su presa.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Caza.

Sexto sentido

Esta disciplina avisa a un señor del Kai de un inminente peligro. También le revela el verdadero propósito de un extranjero o de un objeto extraño encontrado en su aventura.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Sexto sentido.

Rastreo

Gracias a esta disciplina, un señor del Kai toma el sendero más conveniente en el bosque, localiza a una persona u objeto en una aldea o ciudad y descifra huellas y rastros.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Rastreo.

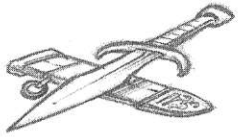
Curación

Esta disciplina puede utilizarse para reponer los puntos de RESISTENCIA perdidos en combate. Si posees esta destreza, puedes recuperar un punto de RESISTENCIA cada vez que pases por una sección numerada del libro sin entrar en combate. Pero sólo puede ser usada si tus puntos de RESISTENCIA han disminuido con respecto al número inicial. Recuerda que nunca pueden sobrepasarlo.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Curación; +1 punto de RESISTENCIA por cada sección sin combate.

Maestría con las armas

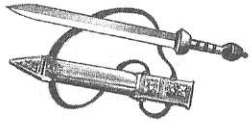
En el monasterio del Kai, cada iniciado aprende a dominar un tipo de arma. Si este dominio ha de ser una de tus disciplinas, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. El arma de las representadas a continuación a la que corresponda ese número será la que tú domines. Cada vez que luches llevando esa arma, sumarás 2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE.



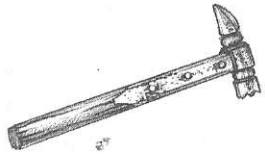
0 = DAGA

1 = LANZA

2 = MAZA



3 = ESPADA CORTA



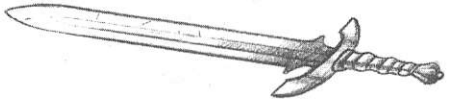
4 = MARTILLO DE GUERRA

5 = ESPADA

6 = HACHA

7 = ESPADA

8 = BASTÓN



9 = ESPADA ANCHA

El hecho de que domines un arma no quiere decir que inicies la aventura llevando esa arma concreta. Sin embargo, tendrás oportunidad de adquirir armas a lo largo de tu aventura.

No puedes llevar más de 2 armas. Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Dominio en el manejo de...; +2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE si lleva esta arma.

Defensa psíquica

Vonotar y muchas de las malvadas criaturas a sus órdenes tienen la habilidad de atacarte usando la fuerza de su mente. La disciplina del Kai de defensa psíquica te libra de perder puntos de RESISTENCIA cuando sufras este tipo de ataques.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Defensa Psíquica; no se pierden puntos al ser atacado con acometidas mentales.

Ataque psíquico

Esta disciplina permite a un señor del Kai atacar al enemigo con la fuerza de su mente. Puede usarse al mismo tiempo que las armas normales y suma 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. No todas las criaturas con las que te encontrarás en una aventura pueden ser dañadas por el ataque psíquico. Cuando una criatura es inmune a este tipo de ataque, se te hace saber.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Ataque psíquico; +2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE.

Empatía animal

Esta disciplina capacita a un señor del Kai para comunicarse con algunos animales y para adivinar las intenciones de otros.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Empatía animal.

Poder mental sobre la materia

Cuando un señor del Kai domina esta disciplina puede mover pequeños objetos con los poderes de concentración de su mente.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Hoja de Personaje*: Poder mental sobre la materia.

Si llevas a cabo con éxito la misión propuesta a Lobo Solitario en este tercer libro, puedes añadir en tu *Hoja de Personaje* del libro cuarto otra disciplina del Kai que tú mismo elijas. Esta disciplina adicional, junto con tus otras 6 o 7 destrezas y otros objetos especiales que hayas obtenido en los libros 1, 2 y 3, puedes usarlos en la próxima aventura de Lobo Solitario, que se titula *El abismo maldito*.

LISTA DE OBJETOS ESPECIALES Y ARMAS

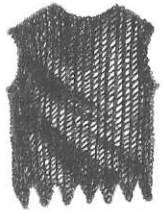
DESCRIPCIÓN	EFECTOS CONOCIDOS

ARMAS (máximo: 2 armas)
1
2
Si se entabla combate teniendo un arma y la destreza apropiada en su manejo: +2DC. Si se entabla combate sin tener armas: –4DC.

EQUIPO

Antes de abandonar el puerto de Anskavern, eres escoltado hasta el Ayuntamiento donde te equipan con unas botas especiales para los hielos, una túnica, una capa forrada con piel y unas manoplas. Te entregan también un mapa de Kalte (ver al comienzo del libro) y una bolsa llena de oro. Para averiguar cuánto oro contiene, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Después suma 10 al número que hayas obtenido. El total representa la cantidad de Coronas de oro que hay dentro de la bolsa. Anota esa cifra en la casilla Coronas de oro de tu *Hoja de Personaje*. (Si has llevado a cabo con éxito las misiones de los libros anteriores de Lobo Solitario, puedes sumar esta cantidad a las Coronas de oro que ya posees. Pero recuerda que sólo puedes llevar un máximo de cincuenta coronas.) Antes de zarpar, se te da a escoger entre los siguientes objetos (además de los que ya posees, pero recuerda que sólo puedes llevar dos armas). Puedes elegir dos de los siguientes:

ESPADA (Armas).
ESPADA CORTA (Armas).
COTA DE CUERO (Objetos Especiales). Te permite sumar 2 puntos de RESISTENCIA al total que ya posees.

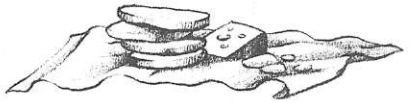


LANZA (Armas).
MAZA (Armas).
MARTILLO DE GUERRA (Armas).
HACHA (Armas).

POCIÓN DE LAUMSPUR (Objetos de Mochila). Te hace recuperar 4 puntos de RESISTENCIA al beberla tras un combate. Sólo hay cantidad suficiente para una dosis.

BASTÓN (Armas).

RACIONES ESPECIALES (Comidas). Cuenta como una Comida. (Ver el apartado «Comida» de las páginas 28 y 29 antes de decidir.)



ESPADA ANCHA (Armas).

Apunta los dos objetos que elijas en la casilla correspondiente de tu *Hoja de Personaje*, y anota también cualquier efecto que puedan tener sobre tus puntos de RESISTENCIA o tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Cómo llevar el equipo

Ahora que ya tienes tu equipo completo, la siguiente lista te indicará cómo has de llevarlo. No necesitas tomar notas, pero puedes volver a consultar esta lista en el transcurso de la aventura.

ESPADA: se lleva en la mano.
ESPADA CORTA: se lleva en la mano.
COTA DE CUERO: se lleva puesta alrededor del pecho.
LANZA: se lleva en la mano.
MAZA: se lleva en la mano.

MARTILLO DE GUERRA: se lleva en la mano.
HACHA: se lleva en la mano.
POCIÓN DE LAUMSPUR: va guardada en la mochila.
BASTÓN: se lleva en la mano.
RACIONES ESPECIALES: van guardadas en la mochila.
ESPADA ANCHA: se lleva en la mano.

Cuántos objetos puedes llevar

Armas

El número máximo de armas que puedes llevar es 2.

Objetos de la mochila

Como la cabida de la mochila es reducida, sólo puedes guardar en ella a la vez un máximo de 8 artículos, incluidas las comidas.

Objetos especiales

Los objetos especiales no se guardan en la mochila. Cuando encuentres alguno, se te indicará cómo has de llevarlo.

Coronas de oro

Se llevan siempre en la bolsa, que no puede contener más de 50 Coronas.

Comida

La comida se guarda en la mochila. Cada comida cuenta como 1 objeto.

Cualquier objeto que pueda serte de utilidad y del que puedas apoderarte durante la aventura y anotarlo en tu *Hoja de Personaje*, en el texto aparecerá escrito con la inicial en mayúscula. Y a no ser que expresamente se diga que es un objeto especial, lo llevarás en la mochila.

Cómo utilizar tu equipo

Armas

Las armas te ayudan en los combates. Si tienes la disciplina Kai de dominio en el manejo de armas y el arma adecuada, sumarás 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. Si entablas combate sin armas, restarás 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y tendrás que luchar con las manos. Si durante la acción encuentras un arma, puedes apoderarte de ella y usarla. (Recuerda que sólo puedes llevar 2 armas a la vez.)

Objetos de la mochila

Durante tu viaje descubrirás diversos objetos que puedes querer conservar. (Recuerda que sólo puedes llevar 8 objetos a la vez en la mochila.) En cualquier momento en que no estés en combate tienes la posibilidad de cambiarlos o desecharlos.

Objetos especiales

Cada objeto especial tiene una finalidad o un efecto determinado. Unas veces esto se te dirá cuando descubras el objeto, otras te será revelado más adelante conforme avanza la aventura.

Coronas de oro

La moneda en curso legal en Sommerlund es la Corona, una pequeña moneda de oro. El oro es particularmente valioso en Kalte y tus coronas podrán serte muy útiles en el curso de tu misión, sobre todo como soborno.

Comida

Además de la tienda y el equipo, llevas en el trineo víveres suficientes para todo el viaje. Si por alguna razón no puedes disponer de estos víveres, o de los que lleves en la

mochila, cuando se te ordene hacer una comida, perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Como Kalte es un desierto helado, no podrás recurrir a la Disciplina Kai de la Caza para procurarte comida (ver el epígrafe «Caza» en la sección de Disciplinas Kai).

Poción de Laumspur

Esta poción curativa puede devolverte 4 puntos de RESISTENCIA de los que hayas perdido en combate. Sólo tienes cantidad suficiente para una dosis. Si durante la aventura encuentras otras pociones curativas, se te informará de cuáles son sus efectos. Todas las pociones curativas son objetos de la mochila.

REGLAS PARA LOS COMBATES

Habrá ocasiones durante tu aventura en que tendrás que luchar con algún enemigo. La DESTREZA EN EL COMBATE y los puntos de RESISTENCIA del enemigo se indican en el texto. La finalidad de Lobo Solitario en los combates es matar al enemigo reduciendo a cero sus puntos de RESISTENCIA y perdiendo él mismo los menos puntos de RESISTENCIA posibles.

Al comienzo del combate, anota los puntos de RESISTENCIA de Lobo Solitario y de su enemigo en las casillas correspondientes a resultados de los combates en la *Hoja de Personaje*.

La secuencia de un combate es la siguiente:

1. Suma los puntos que hayas ganado gracias a tus disciplinas del Kai al total de tu actual DESTREZA EN EL COMBATE.

2. Resta de ese total la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El resultado es tu *puntuación en el combate*. Anótala en la *Hoja de Personaje*.

Ejemplo

Lobo Solitario (DESTREZA EN EL COMBATE 15) cae en una emboscada que le tiende un Diablo Alado (DESTREZA EN EL COMBATE 20). No existe la posibilidad de que Lobo Solitario eluda el combate. Por lo tanto debe resistir y luchar cuando la mencionada criatura se precipita sobre él. Lobo Solitario posee la disciplina de ataque psíquico, así que suma 2 puntos a su DESTREZA EN EL COMBATE, cuyo total será por consiguiente 17.

De ese total resta la DESTREZA EN EL COMBATE del Diablo Alado, con lo que resulta una puntuación de –3 (17 – 20 = –3), que es anotada en la *Hoja de Personaje*.

3. Una vez que has obtenido tu *puntuación en el combate*, elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.
4. Consulta la *Tabla de resultados de los combates* en las páginas del libro. En la hilera superior de recuadros figuran las distintas puntuaciones posibles de los combates. En la primera columna de la izquierda y en la última de la derecha aparecen los números correspondientes al que has elegido al azar en la *Tabla de la Suerte*. Busca la casilla en la que se crucen la línea vertical trazada desde el recuadro superior donde aparezca tu puntuación en el combate y la línea horizontal trazada desde el número que hayas elegido al azar en la *Tabla de la Suerte*. En esa casilla encontrarás los puntos de RESISTENCIA que han perdido Lobo Solitario y su enemigo en este asalto. (*E* representa los puntos perdidos por el enemigo; *LS*, los puntos perdidos por Lobo Solitario.)

Ejemplo

La *puntuación en el combate* entre Lobo Solitario y el Diablo Alado ha quedado fijada en –3. Si el número sacado en la *Tabla de la Suerte* es un 6, entonces el resultado del primer asalto es:

Lobo Solitario pierde 3 puntos de RESISTENCIA.
El Diablo Alado pierde 6 puntos de RESISTENCIA.

5. Anota en la *Hoja de Personaje* los cambios experimentados por los puntos de RESISTENCIA de los participantes en el combate.
6. A no ser que se te den otras instrucciones o que tengas la opción de eludir el combate, ahora comienza el próximo asalto.
7. Repite la secuencia desde el apartado 3.

Este proceso de combates continúa hasta que los puntos de RESISTENCIA del enemigo o de Lobo Solitario queden reducidos a cero. En ese momento el que tenga cero puntos es declarado muerto. Si el muerto es Lobo Solitario, la aventura habrá terminado. Si el muerto es el enemigo, Lobo Solitario continúa la aventura, pero con sus puntos de RESISTENCIA disminuidos.

En las páginas siguientes a la *Tabla de la Suerte* aparece un resumen de las reglas para los combates.

Eludir el combate

Durante la aventura se te dará a veces la oportunidad de eludir el combate. Si ya has comenzado un asalto y decides rehuirlo, calcula el resultado de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo a consecuencia de ese asalto no se contabilizan si tú te evades. Únicamente Lobo Solitario puede perder puntos de RESISTENCIA durante ese

asalto, pero ése es el riesgo que implica escaparse. Sólo podrás huir si el texto de la sección correspondiente te permite hacerlo.

NIVELES DE ENTRENAMIENTO KAI

El cuadro de más abajo indica los distintos rangos y títulos otorgados a los señores del Kai en cada etapa de su entrenamiento. Cada vez que hayas completado con éxito una aventura de la serie Lobo Solitario, conseguirás una Disciplina Kai suplementaria y así podrás ascender progresivamente hacia el dominio completo de las diez Disciplinas Kai.

N.º de Disciplinas Kai dominadas por el señor Kai	*Rango o Título Kai*
1	Postulante
2	Novicio
3	Aprendiz
4	Discípulo
5	Iniciado*
6	Aspirante
7	Guardián
8	Guerrero
9	Sabio
10	Maestro

* *Es el rango con el que emprendiste por primera vez una aventura de Lobo Solitario.*

Tras estas diez disciplinas Kai básicas existen otras Disciplinas Kai secretas, de orden superior, llamadas Magnakai. Adquiriendo la sabiduría del Magnakai, un señor del Kai puede progresar hacia el dominio supremo y convertirse en un Gran Señor del Kai.

LA SABIDURÍA DEL KAI

Tu misión va a estar sembrada de peligros, pues Kalte es un país inhóspito y hostil y tu enemigo es maestro en el arte de la astucia. Utiliza el mapa que figura al comienzo de este libro para orientarte y seguir el camino más directo hasta la helada fortaleza de Ikaya. Toma notas conforme vayas avanzando a lo largo de la historia, porque te serán de gran utilidad en futuras aventuras.

Muchos objetos que encontrarás te ayudarán durante la aventura. Algunos objetos especiales te serán útiles en próximas aventuras de Lobo Solitario, mientras que otros no tendrán ninguna utilidad real. Por lo tanto, deberás elegir con mucho cuidado los que decides conservar.

Numerosas rutas conducen a la fortaleza de hielo de Ikaya, pero sólo una te permitirá capturar a Vonotar y regresar a Sommerlund con un mínimo de riesgos. Con una sabia elección de las disciplinas del Kai y una buena dosis de valor, cualquier jugador será capaz de llevar a cabo la misión, por reducidos que sean su inicial DESTREZA EN EL COMBATE o sus puntos de RESISTENCIA. Para llevar a cabo con éxito una misión, no es indispensable haber cumplido las misiones precedentes de la serie Lobo Solitario.

Tu país quedará vengado de la traición de la que ha sido víctima si consigues llevar al traidor ante la justicia.

¡Buena suerte!

1

Incluso antes de que hubieras aceptado la misión de traer a Vonotar ante la justicia, los preparativos de tu viaje a Kalte ya habían comenzado. El capitán de la nave de guerra sommerlundesa *Cardonal*, de regreso de una expedición por el mar de Kalte, recibió la instrucción de aguardar tu llegada en el puerto de Anskaven. Durante la noche, se llevaron a bordo víveres, equipo para el hielo y traíllas de perros kanu. La misión era altamente secreta y sólo a los oficiales superiores se les informó de la verdadera naturaleza del inminente viaje.

Sus órdenes son desembarcarte en el Promontorio de Halle, echar el ancla y aguardar tu regreso. Un equipo de guías seleccionados con el mayor esmero te conducirá desde el Promontorio hasta Ikaya. Una vez dentro de la fortaleza de hielo, deberás buscar a Vonotar, capturarle y regresar con tus guías al barco. Tendrás que llevar a cabo tu misión en el plazo de treinta días, puesto que el invierno se acerca y, si transcurre más tiempo, el barco quedará irremisiblemente atrapado en el banco de hielo. Si no regresas a tiempo, el capitán se verá forzado a zarpar sin ti.

Por espacio de seis días, el *Cardonal* navega por las procelosas aguas del mar de Kalte sin tropezar con ninguna tempestad; sin embargo, la temperatura desciende constantemente de día en día y pronto una capa de escarcha cubre

los puentes del navío. En la mañana del séptimo día, avistáis en el horizonte la isla de Tola, coronada de nieve. Poco después se levanta una leve brisa del oeste. Al principio no parece inquietante, pero antes de que haya transcurrido media hora, una violenta ventisca comienza a soplar con fuerza y la tierra desaparece rápidamente de la vista. La tempestad ruge con furia todo el día. El viento huracanado corta las crestas de las gigantescas olas grises y el agua salta con ímpetu por encima de los puentes, los mástiles y los aparejos del barco, convirtiéndose al instante en hielo. Pronto los costados del navío se hallan recubiertos de una gruesa capa de hielo, de casi un metro de espesor. Sólo a primeras horas de la noche aclara el cielo y la tempestad amaina, aunque el viento continúa soplando con fuerza.

No tardas en darte cuenta de que el temporal ha desviado al barco de su ruta casi treinta millas a lo largo del banco de hielo de Ljuk. No ignoras que para regresar al Promontorio de Halle, perderéis un día entero, así que decides desembarcar en el banco de hielo y comenzar desde allí tu misión.

Mientras son desembarcados los últimos perros kanu, tus guías te explican que, desde el punto donde os encontráis, existen dos itinerarios posibles para llegar a Ikaya. El primero representa un penoso viaje de doscientos kilómetros hasta la montaña de las Brumas. Desde allí, habréis de recorrer aún otros ciento sesenta kilómetros por el difícil terreno del glaciar de Viad, antes de llegar a la fortaleza de hielo. El otro itinerario es más largo: para empezar, os obliga a cubrir una distancia de doscientos ochenta kilómetros a través de la llanura de Hrod; a continuación, deberéis atravesar el desfiladero de la Tempestad, de ciento setenta kilómetros de largo. Aun cuando el tiempo y la suerte os sean favorables, ambos itinerarios significan diez días de penosa marcha para llegar a vuestro destino. Antes de tomar una decisión, deberías consultar el mapa de Kalte que figura al comienzo de este libro.

Si deseas seguir el itinerario más corto, pero más difícil, a través del glaciar de Viad, pasa al **160**.

Si prefieres seguir el itinerario más largo, pero más fácil, a través de la llanura de Hrod y el desfiladero de la Tempestad, pasa al **273**.

2

A tu derecha descubres una puerta de piedra hábilmente disimulada entre los intrincados relieves esculpidos en el muro. Al examinar éstos de cerca, distingues una palanca.

Si deseas tirar de ella, pasa al **290**.

Si prefieres no hacerlo, puedes seguir subiendo las escaleras pasando al **76**.

3

Con una mezcla de fascinación y repugnancia, ves cómo los segmentos del ser revientan y se disuelven lentamente en el hielo. Pronto todo lo que queda de la Serpiente de Cristal son los restos sin digerir que tenía en su estómago. Entonces, en el centro de esta repulsiva masa de carne y huesos fétidos, descubres una Llave de Plata.

Si deseas guardarte esta llave, pasa al **280**.

Si prefieres dejarla y buscar el modo de abrir la puerta de la fortaleza, pasa al **344**.

4

Escondes el cadáver del bárbaro debajo de la escalera y lo registras rápidamente. Encuentras una Espada de Hueso y un Disco Azul de Piedra. Si deseas guardarte uno o ambos de estos objetos, anótalos en tu *Hoja de Personaje* en la casilla de Objetos Especiales. Abandonas el cuerpo del bárbaro y corres escaleras arriba.

Pasa al **332**.

5

Dentro de la cueva hay dos hombres harapientos, acurrucados junto a un fuego que parece arder dentro de un pequeño recipiente de metal. Sobre las llamas se asa un pequeño animal ensartado en un espetón. Los hombres son viejos, desdentados, y un extraño destello de locura brilla en sus ojos oblicuos.

Si deseas aproximarte a ellos y pedirles que compartan contigo su comida, pasa al **295**.

Si deseas atacarles, pasa al **14**.

Si prefieres no prestarles ninguna atención y continuar tu camino, pasa al **132**.

6

Avanzas en la oscuridad con el arma levantada por si un obstáculo surgiera en tu camino. El corredor se prolonga hacia el norte unos metros, después tuerce bruscamente a la derecha. Un poco más adelante vislumbras una luz que sale de otra abertura. Más allá de esta fuente de luz, una escalera desciende hacia las tinieblas.

Si deseas echar un vistazo por la abertura, pasa al **224**.

Si prefieres seguir hacia las escaleras, pasa al **166**.

7

De pronto, el negro monolito estalla en cientos de fragmentos afilados como agujas. Tienes la espalda llena de rasguños y los oídos te zumban, pero, aparte de eso, te hallas ileso. Al refugiarte en un rincón de esta sala, has escapado a heridas más graves. Ahora ves claro que el monolito tenía la función de impedir la entrada a los intrusos o hacerles caer en una trampa. Algún antiguo mago debió dotarlo, sin duda, de poderes de protección.

Mientras el polvo negro se posa lentamente en el suelo, adviertes que en el monolito se ha abierto un panel, dejando al descubierto un oscuro pasadizo.

Si deseas tratar de salir por él, pasa al **145**.

Si prefieres intentar abrir la puerta por la que entraste, pasa al **242**.

8

El olor es repulsivo y tratas de contener la respiración mientras te embadurnas el cuerpo con esta grasa viscosa. Pero al penetrar el aceite en tu piel, sientes un tibio calor, como si te hallaras cerca del fuego. Cuanta más grasa te das, más calor notas. A la vez observas que el desagradable olor comienza a desaparecer.

—Cuando el aceite empapa la piel, dejas de olerlo —dice Fenor.

—¡Menos mal! —exclama Dyce—. ¡De no ser así, no creo que pudiera aguantarlo!

El aceite de baknar es un aislante excelente que protege de las temperaturas glaciares de Kalte y puede ahorrarte valiosos puntos de RESISTENCIA en un cercano futuro.

Pronto recobra Irian el conocimiento y mete la mano en la osamenta del baknar para aplicarse también el aceite bienhechor.

El día declina rápidamente y decidís acampar en este estrecho desfiladero. Preparáis la cena y después os turnáis para hacer guardia, por si los baknars deciden volver.

Pasa al **325**.

9

Tratas desesperadamente de luchar contra el terrible dolor, pero es tan intenso que pronto pierdes el sentido. Dentro de pocos minutos habrás dejado de tener voluntad y te habrás convertido irremisiblemente en un esclavo, incapaz de resistirte al Poder Mental de Vonotar. Entonces te ordenará recoger la espada del bárbaro de los hielos y cortarte la garganta. Obedeciéndole sin rechistar, te matarás con un simple movimiento de la muñeca.

Tu misión y tu vida acaban aquí de forma trágica.

10

La mochila contiene cuatro frascos de cristal bellamente tallados, llenos respectivamente de un líquido rojo, naranja, verde y negro.

¿Qué líquido deseas examinar?:

¿El rojo?	Pasa al **90**
¿El naranja?	Pasa al **171**
¿El verde?	Pasa al **289**
¿El negro?	Pasa al **225**

Si lo deseas, puedes quedarte con la mochila, en el caso de que no tengas ya una. Cuando quieras, puedes abandonar esta cámara y seguir hacia el norte por el corredor, pasando al **126**.

11

Si deseas preguntarle quién es el actual rey de Ragadorn, pasa al **141**.

Si deseas preguntarle por el nombre del río que divide a Ragadorn en dos, pasa al **159**.

Si prefieres preguntarle por el nombre de la taberna de la calle de la Anguila, pasa al **234**.

12

Desembaláis rápidamente el material y los víveres y los repartís entre los cuatro. A ti te toca llevar provisiones suficientes para 3 Comidas, Mantas de Piel y una Cuerda. No olvides anotar estas cosas en tu *Hoja de Personaje* y ten presente que las mantas de piel ocupan el espacio de dos objetos normales en tu Mochila.

No podéis llevar con vosotros a los perros y tenéis que abandonarlos junto con los trineos. Os atáis con una cuerda de seguridad y partís hacia un estrecho desfiladero abierto entre los oscuros y sombríos picos. Al principio, la ascensión es fácil, pero pronto la superficie lisa del hielo se vuelve abrupta y la marcha se hace penosa. Sopla un fuerte

viento que amontona la nieve y la lanza contra los bloques de hielo, quedando reducida la visibilidad a unos pocos metros. Los montones de nieve son engañosos y a menudo profundos. En dos ocasiones te hundes hasta el pecho y tienen que rescatarte tus compañeros.

Esa noche levantáis la tienda sobre una meseta de granito cubierta de hielo que sobresale de un barranco profundo. Te hallas exhausto y casi te duermes durante la cena (no olvides tachar esta comida de tu *Hoja de Personaje*).

—¿Hablas la lengua de los bárbaros de los hielos? —pregunta Dyce, tratando de entablar conversación—. «Myjavik» es una de las pocas palabras de los bárbaros de los hielos que conozco.

Al preguntarle qué significa, guarda silencio un momento y luego responde:

—Terror... «Myjavik» significa terror.

De pronto oís un estruendo fuera de la tienda. Parece el rugido de un gran animal.

Si deseas desenvainar la espada y ver de qué se trata, pasa al **180**.

Si prefieres contener la respiración y permanecer inmóvil, pasa al **259**.

13

En el muro hay una palanca y en el centro de la puerta una mirilla. Al mirar por ella te encuentras con una extraña escena: un hombre vestido con una túnica oscura se halla de rodillas en el centro de un pentáculo dibujado con tiza en mitad de una celda. Tiene la cabeza inclinada y parece hallarse en trance.

Si deseas tirar de la palanca y abrir la puerta, pasa al **128**.

Si prefieres dejar al hombre donde se halla y seguir explorando el corredor principal, pasa al **254**.

14

Los dos hombres te miran con horror y buscan sus armas nerviosamente.

Matas a uno de ellos antes de que el otro tenga tiempo de atacarte. Desesperado, se lanza contra ti, presa de furor. Habrás de sostener un combate a muerte con él.

Bárbaro de los hielos: DESTREZA, 15
RESISTENCIA, 14

Si vences, pasa al **309**.

15

Examinas atentamente el ojo de la cerradura para calcular las posibilidades que tienes de forzar ésta.

Si dominas la Disciplina Kai de *Poder mental sobre la materia*, pasa al **185**.

Si llevas un Puñal o una Espada de Hueso, pasa al **86**.

Si no dominas la Disciplina ni llevas ninguna de estas armas, abandona la cámara y explora las escaleras pasando al **323**.

16

A duras penas, consigues colarte por la rendija antes de que la puerta se cierre de golpe. Desgraciadamente, si llevabas una Mochila, la puerta habrá aplastado dos de tus objetos. Haz los ajustes pertinentes en tu *Hoja de Personaje* y continúa caminando por el pasadizo.

Pasa al **63**.

17

Te das cuenta de que eres víctima de los primeros efectos de la ceguera de las nieves. A menos que actúes inmediatamente, los otros síntomas más dolorosos del mal no tardarán en manifestarse.

Si deseas protegerte los ojos con una venda y mantenerla hasta que acampéis unas horas más tarde, pasa al **62**.

Si no te agrada la idea de cubrirte los ojos con una venda y prefieres arriesgarte a sufrir la ceguera de las nieves, pasa al **251**.

18

Al atravesar tu espada el remolino, sientes un terrible latigazo de frío en el brazo. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Retrocedes tambaleante, con el brazo helado apoyado contra el pecho. Has perdido tu arma y, entretanto, el ciclón cobra más y más fuerza, forzándote a refugiarte en un rincón del templo.

Si deseas tratar de huir hacia la arcada oscura situada detrás del remolino, pasa al **211**.

Si prefieres mantenerte en el rincón del templo, pasa al **95**.

19

Corres por el puente de hielo y te lanzas para coger la mano de Dyce, pero es demasiado tarde. Un segundo antes de que puedas agarrarle, su mano se suelta, cae hacia atrás y el abismo le traga.

Un escalofrío recorre tu médula mientras su grito se pierde en las oscuras profundidades. Impotente, sigues con la mirada fija en la garganta cuando, de pronto, oyes gritar a Irian.

—¡Allí, allí! ¡Estoy seguro de haber visto algo!

Aguzas la vista, confiando en distinguir algo, pero la garganta está negra como la pez. Entonces Irian se vuelve hacia ti y ves que no señala a la garganta, sino al horizonte, hacia el oeste.

—¡Allí! —dice indicando un lejano altozano. Dos guerreros vestidos con pieles permanecen en pie en lo alto de una extensa plataforma de hielo. Miran hacia donde os encontráis, alertados sin duda por el grito desesperado de Dyce.

—Bárbaros de los hielos —dice Fenor con voz trémula—. ¡Si llegan a Ikaya antes que nosotros estamos perdidos!

Os encontráis en este momento a unos veinticinco kilómetros de la fortaleza de hielo y quedan menos de tres horas de luz del día.

Si deseas seguir el camino confiando en llegar a Ikaya antes que los bárbaros, pasa al **327**.

Si prefieres atacarlos para evitar que den la alarma, pasa al **307**.

20

El cuerpo del helghast borbotea y se disuelve a tus pies, mientras un pestilente gas verde se escapa de sus ropas. Contemplas con repugnancia la descomposición del cadáver y, de pronto, comprendes que este inmundo ser probablemente fue enviado para matar a Vonotar: no cabe otra explicación sobre su presencia en este sitio. Los señores de las Sombras de Helgedad deseaban a toda costa dar muerte a Vonotar para hacerle pagar por su derrota en la batalla de Holmgulf, y sin duda se enteraron del lugar donde se encontraba. Al descubrir al helghast, el brujo debió encerrarle en un pentáculo hasta hallar el modo de acabar con él definitivamente.

Te tocas con cuidado la garganta herida y agradeces a los dioses disponer de la Espada de Sommer o Espada del Sol; sus poderes han salvado una vez más tu vida. Doblando para tomar el corredor principal, te alejas a toda prisa de los humeantes restos.

Pasa al **254**.

21

El viento helado zumba en tus oídos mientras te precipitas en el vacío. Entonces se detiene de pronto tu caída al estrellarte contra un saliente helado diez metros más abajo. Te hallas sin resuello y magullado, pero sigues consciente. Los gritos de tus guías pronto se transforman en exclamaciones de alegría y sorpresa al observar que te incorporas vacilante. Miras hacia lo alto y ves a Fenor saltar la grieta sin dificultad. Unos segundos después te echan una cuerda y te rescatan.

Has perdido los perros kanu, el trineo con las provisiones y 2 puntos de RESISTENCIA. Tras una viva discusión con tus guías, éstos acceden a continuar la misión, aunque saben que las dificultades serán ahora infinitamente mayores. Al otear el horizonte, Irian localiza un estrecho pasaje en el punto donde el banco de hielo se une con la llanura de Hrod. Camináis hacia él y al atardecer alcanzáis el abrigo de este desfiladero. Decidís acampar en él.

Al hacer inventario de los víveres que os quedan, os dais cuenta de que para poder llegar a Ikaya habréis de reducir las raciones a la mitad. La frugal cena que tomas a continuación te hace perder 1 punto de RESISTENCIA.

Pasa al **325**.

22

Un poder mágico de extraordinaria fuerza te impide concentrarte en la cerradura. Tratas de pensar en ella hasta que el sudor perla tu frente, pero no eres capaz de lograr el menor resultado.

En lugar de tratar de abrir el cofre recurriendo a la fuerza, decides bien a tu pesar dejarlo y subir la escalera.

Pasa al **323**.

23

Tienes suerte. Los baknar tienen fama de dormir tres días seguidos, sobre todo tras una copiosa comida. Este baknar dormirá otras veinticuatro horas por lo menos. Así pues, puedes deslizarte tranquilamente y salir de la caverna.

Pasa al **235**.

24

Apuntas bien y lanzas el Diamante por el corredor. Rebota delante de las narices del bárbaro de los hielos y luego se detiene detrás de la escalera. El ruido y el fulgor de la piedra llaman la atención del bárbaro, que abandona su puesto para ver de qué se trata. Aprovechas la ocasión para correr escaleras arriba sin ser visto.

Pasa al **332**.

25

Observas que una de las bestias lleva al cuello una cadena con un Triángulo Azul de Piedra. Puedes quedarte con él si lo deseas y ponerlo en torno a tu cuello. Anótalo en la *Hoja de Personaje*, en la casilla de Objetos Especiales.

Tras limpiar tu arma, prosigues la marcha a toda prisa, temeroso de que aparezca otro kalkoth.

Pasa al **284**.

26

Además de las espadas de hueso, hallas un puñal y un mazo, asimismo de hueso. Los bárbaros llevan puesto también en la muñeca izquierda un curioso Brazalete completamente liso, sin ninguna marca o inscripción, que parece de oro macizo.

Si deseas quedarte con uno de estos brazaletes, póntelo en la muñeca y anótalo en tu *Hoja de Personaje* en la casilla de Objetos Especiales. Pasa a continuación al **187**.

Si prefieres no coger el Brazalete, puedes proseguir tu exploración pasando al **63**.

Si dominas la Disciplina Kai del *Sexto sentido*, pasa al **231**.

27

Durante casi una hora avanzas penosamente por la inhóspita pared rocosa, pero no encuentras un lugar donde guarecerte del viento. A menos que tu piel se halle protegida con grasa de baknar, pierdes 2 puntos de RESISTENCIA a causa del intenso frío.

Si deseas continuar buscando un abrigo, pasa al **314**.

Si prefieres hacer un hoyo en la nieve con las manos y guarecerte en él durante la noche, pasa al **205**.

28

Enjugándote el rostro manchado de sangre, abandonas la celda con paso vacilante y avanzas por el corredor. A lo lejos divisas una bifurcación.

Si deseas registrar el cadáver del bárbaro de los hielos, deberás arrastrarlo hasta la luz del corredor y pasar al **210**.

Si prefieres reanudar tu misión cuanto antes, cierra la puerta de la celda y sigue por el corredor hasta que llegues a la bifurcación. Pasa al **215**.

29

La grieta se ensancha cada vez más. Ves saltar a Fenor limpiamente y aterrizar sano y salvo al otro lado del abismo. Cuando te dispones a saltar tú, descubres con horror que tu pie izquierdo ha quedado aprisionado entre las cuerdas del trineo.

Si posees la Espada de Sommer, también conocida como Espada del Sol, pasa al **43**.

Si posees la Disciplina Kai de *Poder mental sobre la materia*, pasa al **121**.

Si no posees ninguna de estas dos cosas, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si escoges un número entre 1 y 4, pasa al **226**.

Si escoges un número entre 5 y 9, pasa al **266**.

Si escoges el número 0, pasa al **312**.

30

El corredor continúa recto unos metros y luego tuerce bruscamente hacia el este. Justo al frente ves filtrarse una

luz por una grieta en la pared. Al acercarte, adviertes una puerta secreta y una pequeña palanca de piedra. Tiras de ella y la puerta se desliza lateralmente, dando paso a un corredor ancho, bien iluminado. A tu izquierda, a menos de diez metros, hay un cruce. A tu derecha, ves una puerta de piedra que se halla cerrada.

Si deseas examinar la puerta, pasa al **203**.

Si prefieres dirigirte al cruce, pasa al **276**.

31

La estatua abandona lentamente el altar y avanza hacia ti. Al acercarse, sientes que su pulida superficie de piedra irradia un intenso frío. Sin embargo, sus movimientos son rígidos e inseguros; no te resultaría difícil esquivar sus brazos extendidos.

Si deseas atacar a esta extraña estatua, pasa al **150**.

Si prefieres pasar por su lado esquivándola y correr hacia el arco que se alza tras ella, pasa al **306**.

32

Las bestias surgen de debajo de la cascada y saltan sobre ti. Tendrás que luchar con ellas por separado.

Primer kalkoth:	DESTREZA, 11
	RESISTENCIA, 35
Segundo kalkoth:	DESTREZA, 10
	RESISTENCIA, 32
Tercer kalkoth:	DESTREZA, 8
	RESISTENCIA, 30

Si pierdes algún punto de RESISTENCIA en el curso de este combate, pasa inmediatamente al **66**.

Si vences sin perder ningún punto de RESISTENCIA, pasa al **25**.

33

Arrojas al niño al trineo y, agarrando el látigo, fustigas a los perros kanu que emprenden una carrera desenfrenada. Los exploradores bárbaros corren tras vosotros, tratando de daros alcance mientras gritan algo al niño en su extraña lengua.

Cuando habéis recorrido menos de cien metros, el muchacho se tira del trineo a un montón de nieve. A la vez, una lluvia de flechas con puntas de hueso pasa silbando por encima de tu cabeza. Una te roza el hombro, lo que te hace perder 1 punto de RESISTENCIA. Aunque el niño se halla libre, dos exploradores continúan persiguiéndote. Pero tus perros son veloces y pronto te distancias de ellos y de sus flechas.

Al anochecer llegas al borde de las montañas de Viad. Esta formidable barrera de granito se eleva verticalmente sobre la nieve y el hielo; será imposible cruzarla en esta noche fría y sin luna. Un viento del oeste presagia una ventisca nocturna: tendrás que buscar un refugio o perecerás de frío.

Si deseas buscar donde guarecerte hacia el norte, pasa al **27**.

Si deseas buscar hacia el sur, pasa al **314**.

Si dominas la Disciplina Kai de *Caza* o de *Sexto sentido*, pasa al **348**.

34

De pronto te das cuenta de que llevas una Efigie de este horrible ser. La sacas de tu bolsillo y te apresuras a levantarla ante él. Entonces comienza a brillar con una extraña iridiscencia que parece hipnotizar al monstruo. Vonotar ha perdido el control del ser, que te obedece ahora a ti. Comprendiendo que se halla perdido, el mago se aparta del foso. Loi-Kymar se acerca a ti, sin aliento, y trata de decirte algo.

—¡Utilízale, Lobo Solitario! ¡Envíale contra Vonotar!

Ordenas al monstruo que capture a Vonotar y que le in-

movilice, y él te obedece al instante. El traidor grita de terror y cae sin sentido, mientras los viscosos tentáculos se cierran en torno a su cuerpo. Observas que Loi-Kymar arroja al foso un puñado de hierbas reducidas a polvo. Segundos después, una masa de enredaderas y plantas trepadoras brota del mismo formando un puente hasta el trono del Brumalmarc. Cruzáis por él y, al llegar al otro lado, ordenas al ser que suelte a Vonotar y regrese al foso. Obedece y se desliza hacia las sombras. Los bloques de cristal vuelven a elevarse lentamente.

—Átale, Lobo Solitario —grita Loi-Kymar, buscando su Bastón del Gremio.

»Y asegúrate de que no se queda con ninguna sortija o amuleto. Es maestro en trucos. No nos gustaría que se perdiera el recibimiento que los sommerlundeses le dispensarán sin duda.

Sigues las instrucciones de Loi-Kymar y te aseguras de que Vonotar quede bien atado.

—¡Ah! ¡Aquí está! —grita al fin el mago con aire triunfante al encontrar su Bastón del Gremio entre una maraña de enredaderas al pie del trono. Arde en deseos de irse, así que le das las gracias por su ayuda y le pasas tu mapa de Kalte, indicándole el lugar donde se halla el *Cardonal*.

—No lo necesito —responde—. Los mapas siempre se equivocan; prefiero confiar en mi propio sentido de la orientación.

Loi-Kymar levanta su Bastón y un rayo de luz cegadora surge de su extremo. Describe tres grandes círculos en el aire y el salón del trono del Brumalmarc se convierte en un caleidoscopio de color.

Pasa al **350**.

35

Tienes la molesta sensación de que alguien o algo os observa. Sales de la tienda y escudriñas la noche en busca de

algún signo de vida, pero la nieve y las tinieblas no te dejan ver. Regresas a la tienda un poco remiso y te duermes con el arma a mano por si alguien os ataca por sorpresa.

Pasa al **291**.

36

Subes más de cincuenta peldaños antes de llegar a la arcada. Mientras tratas de recobrar el aliento, adviertes que un velo de niebla que gira en torbellino cubre el arco ocultando lo que hay tras él. De pronto te das cuenta de que la temperatura es mucho más baja en torno a esta arcada.

Si dominas la Disciplina Kai de *Sexto sentido* y si tienes el rango Kai de Guardián (lo que significa que dominas 7 Disciplinas Kai), pasa al **341**.

Si dominas la disciplina Kai de *Sexto sentido*, pero aún no has conseguido el rango Kai de Guardián, pasa al **124**.

Si no dominas la Disciplina Kai de *Sexto sentido*, prepárate para el ataque y atraviesa la arcada pasando al **264**.

37

En la oscuridad, no ves una hendidura estrecha, pero muy profunda, en el suelo de hielo. Caes por ella más de quince metros y te estrellas contra unas rocas puntiagudas, rompiéndote las piernas. No puedes moverte y nadie va a venir a rescatarte.

Tu misión y tu vida acaban trágicamente aquí.

38

Cuando llevas diez minutos registrando la pieza, descubres una Mochila de piel y un gran rollo de Cuerda. Sólo puedes llevarte la Mochila si no tienes ya una. En cuanto a la Cuerda, habida cuenta del espacio que ocupa, contará por dos objetos de la Mochila.

En vista de que no hay nada más de interés en este cuarto lleno de trastos viejos, sales de él y continúas tu exploración por el corredor del este.

Pasa al **237**.

39

Hasta ahora, todo va bien. Los guardias no parecen prestarte ninguna atención. Finges atarte los cordones de la bota y ocultas la escudilla detrás de una pilastra. Después regresas a la cocina a esperar que los vapores surtan efecto. Antes de que transcurra un minuto, los guardias bárbaros se desploman sobre el suelo y podéis aproximaros al salón del trono tranquilamente. Ves con agrado que una de las magníficas puertas tachonadas de pedrería no se halla cerrada con llave.

Preparándote para el ataque, empujas suavemente la puerta y penetras en la cámara de Vonotar.

Pasa al **173**.

40

Caes más de quince metros, pero aterrizas blandamente sobre un montón de nieve. Limpiándote la nieve de los ojos, miras perplejo el espectáculo que se ofrece ante ti. Una vasta caverna se extiende hasta donde alcanza la vista; inmensas estalactitas penden del helado techo y el continuo gotear de la nieve derretida produce en la caverna un extraño sonido musical.

Contemplas un mundo desconocido, que pocos sommerlundeses vieron jamás. Este inmenso laberinto subterráneo fue construido por los Ancianos hace muchos años, antes de que los sommerlundeses, y ni siquiera los señores de la Oscuridad, hubiesen hollado Magnamund. En sus amplias galerías, sus templos y sus vastas salas resonaron un día los sonidos de una raza de seres para quienes el hielo era el medio natural. Aún penden del techo

las lámparas de M'lare, que proyectan una luz misteriosa y eterna.

Sigues un ancho canal de nieve fundida hasta que desaparece más delante, bajo un muro de espejeante hielo. Un puente asimismo de hielo conduce a un túnel que pronto llega a una bifurcación.

Si deseas tomar el ramal de la izquierda, pasa al **125**.

Si prefieres tomar el ramal de la derecha, pasa al **184**.

Si dominas la disciplina Kai de *Rastreo*, pasa al **255**.

41

Te quitas el Triángulo Azul de Piedra que pende de tu cuello y lo acercas a la pared de granito: se ajusta perfectamente al hueco triangular. Al momento sientes temblar la plataforma sobre la que te hallas y oyes un rechinar de piedras. La puerta se abre lentamente, pero cuando se ha abierto menos de un metro, comienza a cerrarse de nuevo.

Sin dudarlo un instante, te lanzas contra ella y penetras en la fortaleza. La puerta se cierra de golpe a tu espalda.

Pasa al **221**.

42

Desenvainas tu magnífica espada y la descargas sobre la puerta. Cada vez que su hoja toca la vieja piedra, un haz de chispas ilumina la cámara. La hoja de tu espada brilla con intenso resplandor dorado mientras golpeas la puerta una y otra vez. La Espada de Sommer logrará destruir la puerta, pero tardarás muchas horas en abrir un agujero lo suficientemente grande para escapar por él.

Si deseas seguir aporreando la puerta con la Espada de Sommer, pasa al **294**.

Si prefieres renunciar a la empresa, puedes abandonar la cámara por el pasadizo secreto abierto en el muro norte. Pasa para ello al **145**.

43

Desenvainas la dorada espada y, de un tajo, cortas las cuerdas que aprisionan tu pie. Libre al fin, saltas del trineo instantes antes de que caiga al abismo. Fenor corre en tu auxilio y tira de ti hacia atrás, para apartarte del borde de la grieta que se desmorona. Habéis perdido a los perros kanu, el trineo y vuestras provisiones, pero estáis vivos. Juntos atravesáis de un salto la grieta y os reunís con los demás.

Aunque habéis perdido vuestro equipo, tus guías opinan que debéis continuar la misión, aun a sabiendas de que las dificultades serán ahora mucho mayores. A lo lejos divisáis un estrecho pasaje, en el borde de la cornisa de hielo, en el punto donde ésta se une con la llanura de Hrod. Al caer la noche alcanzáis el abrigo de este estrecho desfiladero y decidís acampar en él.

Al hacer inventario de las provisiones que os quedan, os dais cuenta de que tendréis que disminuir las raciones a la mitad si queréis llegar todos a Ikaya. El escaso alimento que tomas, en lugar de darte fuerzas, te hace perder 1 punto de RESISTENCIA.

Pasa al **325**.

44

—Sígueme —dice Loi-Kymar—. Llevo más de un año escuchando los ruidos de Ikaya, y sus puertas secretas y pasadizos ocultos no encierran misterios para mí. Desde mi celda he aprendido más cosas sobre estos corredores y pasadizos que Vonotar con toda su astucia.

Sigues al viejo mago a través de una red de corredores secretos, escaleras y cámaras frías y oscuras. En lo alto de una escalera particularmente empinada os detenéis ante una puerta de piedra. Un olor nauseabundo y extraño se filtra por una pequeña mirilla.

—Son las cocinas —susurra Loi-Kymar, indicando con

un gesto elocuente la repugnancia que la cocina de Ikaya le inspira.

Adviertes que la puerta secreta se halla situada junto a una chimenea en la que arde un fuego rugiente. Un gran caldero de piedra, lleno de gachas, cuelga sobre él. Dos bárbaros de los hielos permanecen sentados ante una mesa cercana, con sus cuencos vacíos delante.

Si tienes una Poción Negra de Moras de Cementerio, pasa al **79**.

Si tienes una Poción Verde de Hierba de Horca, pasa al **157**.

Si no tienes ninguna de estas pociones, puedes abrir la puerta secreta y atacar por sorpresa a los bárbaros desarmados, pasando al **270**.

45

Los costados del cofre se hallan decorados con cabezas grotescas y gesticulantes. Sus expresiones obscenas y su aspecto monstruoso te hacen sentir un escalofrío de repugnancia. En el centro de la tapa, un gran bloque de piedra esculpida representa un espantoso rostro, cuya boca es en realidad el ojo de una cerradura.

Si posees una Llave de Plata, pasa al **303**.

Si no posees este Objeto Especial, pasa al **15**.

46

Sacas la Esfera de Fuego de tu chaqueta y rápidamente separas sus dos mitades que colocas sobre la estrecha cornisa. El javek silba con fuerza mientras sus dos cabezas se retuercen furiosas y tratan de alcanzarte. Es evidente que la serpiente desea vivamente atacarte, pero que no se atreve a acercarse a la Esfera de Fuego. Entonces intenta rodear las llamas, pero la cornisa es muy estrecha: apenas mide treinta centímetros y no puede pasar sin quemarse. Furioso pero impotente, el monstruoso reptil se resigna a abandonar la

partida y regresa por la cornisa desapareciendo poco después en el túnel. Ahora puedes recuperar la Esfera de Fuego y proseguir tu exploración.

Pasa al **269**.

47

Por espacio de media hora tratas de forzar la cerradura sin conseguirlo: a pesar de tus esfuerzos, se niega a abrirse. De mala gana, enfundas de nuevo tu arma y abandonas la cámara para explorar la escalera.

Pasa al **323**.

48

El bárbaro de los hielos pasa a quince centímetros de donde te hallas escondido. Se detiene un instante y luego regresa por el corredor. Suspiras con alivio: no te ha descubierto.

Si deseas huir de puntillas por el corredor del norte, pasa al **215**.

Si prefieres atacar por la espalda al bárbaro de los hielos, pasa al **260**.

49

Escalas la pared rocosa unos cinco metros, hasta que llegas a una estrecha cornisa de hielo. Desde ella ves claramente la grieta. Crees adivinar la silueta de alguien cuando, de pronto, el hielo cede bajo tu peso y caes de cabeza entre un revoltijo de nieve y granito. Te preparas para el impacto con el suelo, pero te cuelas por una hendidura oculta bajo una capa de nieve blanda y aterrizas treinta metros más abajo sobre un montón de nieve. Cegado, aturdido y medio asfixiado, intentas salir de esta tumba helada. Cuando al fin te hallas fuera de ella, el espectáculo que se ofrece ante tus ojos te deja sorprendido. Un vasto corredor se extiende ante ti, hasta perderse en la distancia. De su techo helado cuelgan gigantescas estalactitas de cristal y el continuo gotear de la nieve al derretirse resuena en el túnel como una extraña música. Gritas pidiendo auxilio hasta que tienes la garganta seca y dolorida; pero tus guías no te oyen. Aún conservas tu arma, tus Monedas de Oro y los Objetos Especiales que llevabas, pero te hallas sin Mochila: la dejaste en la tienda de campaña. Al mirar a lo alto, ves que el agujero por el que has caído no es más que un punto minúsculo sobre el techo del subterráneo. Observas que la extraña luz que ilumina el helado corredor parece provenir de unos recipientes de piedra suspendidos del techo. Son lámparas de M'Lare, una fuente de luz eterna descubierta hace cientos de años por los Ancianos. Pronto comprendes que lo más probable es que tus guías nunca logren descubrir el lugar donde te encuentras, por lo que decides avanzar por el túnel, con la esperanza de hallar alguna salida. Al cabo de dos horas de marcha, llegas a una bifurcación.

Si deseas seguir por el pasadizo de la izquierda, pasa al **284**.

Si prefieres seguir por el de la derecha, pasa al **199**.

Si dominas la Disciplina Kai de *Rastreo*, pasa al **342**.

50

¿Has descubierto el Antiguo Templo de Ikaya y llevas una Piedra Centelleante?

En caso afirmativo, pasa al **139**.

En caso negativo, pasa al **189**.

51

Tienes la impresión de que los lobos malignos duermen profundamente. Es posible que puedas deslizarte junto a ellos, hacerte con el bárbaro de los hielos y cerrar la puerta antes de que se despierten. No obstante, te das cuenta de que es muy arriesgado y de que tienes pocas probabilidades de conseguirlo.

Si tienes el valor suficiente para entrar en una celda llena de lobos malignos, pasa al **285**.

Si no quieres arriesgarte, debes salir y descender la escalera. Pasa al **261**.

52

Cuando subes la resbaladiza rampa de piedra, un crujido a tu espalda te hace volver la cabeza. El montón de cristales al pie de la rampa comienza a moverse. ¡Los cristales están vivos! Con incredulidad, los ves transformarse en una masa de anillos de cristal que se retuercen. Los anillos se despliegan y se transforman en un ser de hielo que se desliza hacia ti reptando.

Si deseas huir de este ser corriendo hacia la puerta de piedra, pasa al **169**.

Si prefieres luchar con él, pasa al **265**.

53

Por desgracia has calculado mal tu salto y las consecuencias son desastrosas. La puerta se cierra de golpe aplastándote las piernas. Te desangras lentamente.

Tu misión y tu vida acaban aquí.

54

El cristal es muy fino y has de hacer uso de todo tu poder de concentración y tu habilidad para no romper el cuello del frasco.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si dominas la Disciplina Kai de *Poder mental sobre la materia* o de *Ataque psíquico*, suma 3 al número que obtengas.

Si el total obtenido es un número entre 0 y 4, pasa al **250**.

Si es un número entre 5 y 12, pasa al **268**.

55

Te hallas a menos de treinta metros del techo cuando las manos comienzan a dejar de dolerte. Pronto no las sientes: la congelación te ha vuelto insensible desde los antebrazos hasta la punta de los dedos. Con un último esfuerzo alcanzas un estrecho reborde de hielo sobre el cual te puedes arrodillar y descansar un poco. Pero instantes después te das cuenta de que es imposible subir más: la superficie de las paredes de hielo es tan lisa que no ofrece ningún asidero. Tendrás que volver a descender. Hasta cuatro horas después no recobras la sensibilidad de tus manos. La congelación es seria y te hace perder 5 puntos de RESISTENCIA. Además pierdes otros 2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE. Esta pérdida es permanente y te afectará durante el resto de tu vida.

Tardas cinco horas en llegar de nuevo al pie del muro. Agotado y maltrecho, sacas fuerzas de flaqueza e intentas encontrar otra forma de escapar de este infierno de hielo.

Pasa al **182**.

56

—¡Santo cielo, un señor del Kai! —exclama, con los ojos redondos de estupor—. ¡He deseado tanto recobrar mi libertad, salir de este lugar maldito! Pero aunque la esperanza no me abandonó jamás, nunca pude pensar que mi salvador sería un personaje tan ilustre.

En medio de su excitación, el viejo sufre un ataque de tos tan violento que le deja pálido y exhausto. Sólo al cabo de unos minutos puede continuar hablando.

—Me llamo Loi-Kymar. Soy uno de los sabios del Gremio de Magos de Toran —dice sacando de entre sus raídas ropas una pequeña estrella de cristal, símbolo de su gremio. A este gremio se le conoce con el nombre de Hermandad de la Estrella de Cristal y el mago te lo muestra como prueba tangible de su identidad. Le preguntas cómo

56. *Me llamo Loi-Kymar. Soy uno de los sabios del Gremio de Magos de Toran.*

es que se halla prisionero aquí, en Ikaya, a tanta distancia de Toran, su pueblo.

—Vonotar, ese vil traidor, es el responsable de mi situación. Poco antes de que los señores de la Oscuridad invadieran Sommerlund, traicionó a tus señores del Kai para hacerse con nuevos poderes; los negros poderes de la muerte y las tinieblas. Sin embargo, no logró cumplir el papel que sus maléficos amos le habían encomendado en sus planes de guerra. Los señores de la Oscuridad no toleran semejante debilidad; en sus mentes crueles no hay lugar para la clemencia. En la amargura de su derrota, trataron de dar muerte a Vonotar, como castigo a su fracaso. Vonotar sabía que el único medio de escapar a su venganza se hallaba en mi poder: el Bastón del Gremio tiene efectivamente la facultad de poder transportar instantáneamente a una persona o cosa de un lugar a otro. Así pues, intentó robármela para huir a Ikaya, donde se hallaría seguro. Pero pronto se enteró de que los poderes del Bastón mágico no se hallan al alcance de cualquiera: sólo yo tengo la suerte de conocer su secreto. Furioso me amenazó con matar a toda mi familia si me negaba a traerle hasta aquí con ayuda del Bastón. No tenía otra alternativa que aceptar.

—Desde entonces me hallo prisionero en esta celda. Pero a pesar de las torturas físicas y mentales a las que Vonotar me ha sometido, nunca le he revelado el secreto del Bastón del Gremio que guarda en el salón del trono de Brumalmarc. Si le dijera el secreto, mi vida no valdría nada.

Entonces le hablas a Loi-Kymar de tu misión y de los acontecimientos que han hecho que os encontréis. Se ofrece a enseñarte el camino que conduce hasta el salón del trono de Brumalmarc, en Ikaya, desde donde Vonotar gobierna como jefe supremo. Y te promete que si consigues recuperar su Bastón del Gremio, te transportará inmediata-

mente al punto de la costa donde se halla anclado el *Cardonal*.

Por primera vez desde que caíste en las grutas de Kalte, confías en que tu misión sea un éxito.

Pasa al **192**.

57

Al despertar al día siguiente, el frío es espantoso. El fuerte viento del norte sopla implacable, azotándote el rostro y resecándote los labios hasta que se agrietan y comienzan a sangrar. Empiezas a moquear, pero el agüilla que sale de tu nariz se transforma en hielo al instante. La gruesa cortina de nieve que cae del cielo oculta el sol y resta visibilidad. Los montículos de nieve se vuelven invisibles y, con frecuencia, tenéis que interrumpir la marcha porque un trineo vuelca o se queda atascado.

El resplandor cegador de la nieve mientras escudriñas constantemente el suelo helado en busca de algún peligro oculto, es una dura prueba para tus ojos. Hacia el mediodía, tu visión se ha vuelto borrosa.

Si dominas la disciplina Kai de *Curación*, pasa al **17**.

Si no la dominas, pasa al **251**.

58

El cono de escarcha atraviesa el follaje y congela las plantas inmediatamente.

Tallos y hojas se vuelven quebradizos y se rompen bajo tu peso. Sin dudarlo un instante, te abalanzas hacia el otro extremo del puente, alcanzando la plataforma justo antes de que el puente se derrumbe al desintegrarse del todo las plantas.

Has conseguido cruzar el foso, pero te hallas a los pies de Vonotar, que se ríe de ti apuntándote a la cabeza con su varita de cristal.

Pasa al **252**.

59

El kalkoth se abalanza sobre el lago y la fina capa de hielo cede con su peso. Bajo la helada superficie, una sombra se desliza veloz hacia el animal, que se debate furiosamente en el agua, y le arrastra de pronto hacia el fondo. Todo queda extrañamente tranquilo mientras una mancha roja se extiende bajo el hielo.

Te lanzas a todo correr hacia el túnel del otro extremo del lago y te encaramas a su fragosa orilla. Al poner el pie sobre el hielo firme de la ribera, observas un extraño objeto en el suelo. Es un Triángulo Azul de Piedra, colgado de una cadena.

Si deseas guardarte este Triángulo Azul de Piedra, cuélgatelo del cuello y anótalo en tu *Hoja de Personaje*, en la casilla de Objetos Especiales.

Después entra en el túnel pasando al **235**.

60

Apenas has subido una docena de escalones cuando un cegador relámpago azul surge de entre los dos pilares. Entonces ves moverse a la blanca estatua, como si una súbita fuerza la hubiera animado.

Si deseas atacar a la estatua antes de que se levante y abandone el altar, pasa al **150**.

Si prefieres permanecer inmóvil y prepararte a luchar, pasa al **31**.

Si prefieres echar a correr hacia la oscura arcada del fondo, pasa al **306**.

61

Entras en una galería cubierta en torno a un patio interior y, de pronto, oyes tocar a una campana en la torre que se alza por encima de la fortaleza. Está dando la alarma. La galería y el patio se hallan totalmente desiertos y lo único que ves es un trineo a vela junto a la puerta del patio. Deci-

des arriesgarte y desciendes la escalinata que lleva al patio. Un instante después descubres que el trineo se encuentra cargado de víveres y equipo provenientes de Ljuk. La fortaleza entera se halla alertada de tu presencia y te resultará imposible ahora llevar a cabo tu misión. Lo único que puedes hacer es escapar en el trineo mientras aún sea tiempo.

Dentro de diez días podrás hallarte de regreso en el *Cardonal* y, muy a tu pesar, tendrás que informar de que tu misión ha fracasado.

62

Al declinar el día lentamente, la ventisca comienza a soplar a través del banco de hielo, sacudiendo vuestra tienda con furia salvaje. El continuo golpeteo de la lona y el dolor que sientes en los dedos de las manos y los pies está acabando con tus nervios. Comienzas a desear no haber puesto nunca el pie en este infierno helado. Después, en mitad de la noche, el viento desgarra la lona y la fuerza de la ventisca desparrama vuestro equipo y vuestras provisiones. Te ves forzado a pasar el resto de la noche apoyado sobre los codos, sujetando los bordes de la lona con tus dedos helados para impedir que la tienda vuele arrastrada por el viento. La nieve a medio derretir se cuela por tus mantas de piel y, al amanecer, tus ropas están heladas y tiesas. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Haz los ajustes pertinentes en tu *Hoja de Personaje* antes de pasar al **167**.

63

Caminas por, el pasadizo que avanza hacia el norte, hasta que, bruscamente, tuerce al oeste. Unos escalones de piedra ascienden un poco más adelante, llevando a una arcada situada diez metros más arriba. Al otro lado de la escalera distingues una nueva puerta de piedra y, a su lado, en el muro, una palanca. La palanca se halla levantada y la puerta cerrada.

Si deseas subir la escalera, pasa al **323**.

Si prefieres examinar la puerta, pasa al **246**.

64

Tienes la desagradable sensación de que el peligro acecha en estos túneles. Aunque presientes que el túnel orientado al norte es el más peligroso de los dos, estás convencido de que es la ruta más rápida para llegar a Ikaya.

Si deseas tomar el túnel del norte, pasa al **235**.

Si prefieres tomar el del oeste, pasa al **275**.

65

Los botones se han atascado. A pesar de tus esfuerzos, no consigues moverlos. No puedes hacer otra cosa que abandonar el altar y salir del templo por la arcada del norte.

Pasa al **306**.

66

El arpón en que acaba la lengua del kalkoth contiene un poderoso veneno que paraliza a sus víctimas antes de devorarlas. El veneno tarda tan sólo unos segundos en actuar. Desgraciadamente, el arpón se ha clavado en tu carne y pronto quedas inconsciente. Jamás despertarás de este sueño que ha acabado con tu vida y con tu misión.

67

El hombre vuelve la cabeza bruscamente, como si le hubieran sacado de un trance.

—¿Quién está ahí? —musita escudriñando la oscuridad con sus hundidos ojos—. ¿Hay alguien ahí, o es la locura que me ronda?

Extiendes la mano por la abertura y la agitas para mostrarle donde estás.

—¡Alabado sea Dios! —grita el hombre excitado, poniéndose en pie de un salto—. Me llamo Tygon y soy un

mercader de Ragadorn. Los bárbaros de los hielos me capturaron y me robaron la mercancía. Después me trajeron a este lugar. Ahora espero ser recibido por el nuevo Brumalmarc, el brujo de Sommerlund a quien llaman Vonotar. Al parecer es él quien decidirá mi suerte. Si me liberas haré cuanto esté en mi mano por ayudarte.

Si tienes una Cuerda, puedes lanzarla por la abertura y ayudar al hombre a salir de esta celda, pasando al **328**.

Si no llevas ninguna Cuerda, o si no quieres ayudarle, prosigue tu camino por el corredor, en dirección a las escaleras, pasando al **166**.

68

El bárbaro de los hielos se acerca. De repente, lanza un grito capaz de helar la sangre al más valiente y se abalanza sobre ti.

Bárbaro de los hielos: DESTREZA, 18
RESISTENCIA, 28

Si sales victorioso de este combate, pasa al **186**.

69

No has recorrido ni veinte metros cuando ves aparecer una patrulla de seis bárbaros de los hielos que avanza hacia ti por el corredor. Entonces, a tu izquierda, descubres una pequeña escalera que desciende hacia una sala oscura.

Si deseas bajar corriendo esta escalera y ocultarte en las sombras hasta que se aleje la patrulla, pasa al **108**.

Si prefieres batirte en retirada hacia el descansillo y continuar por el corredor que lleva al norte, pasa al **198**.

Si dominas la Disciplina Kai de *Camuflaje*, pasa al **222**.

70

—¡Rápido! ¡Tenemos que recoger las cosas y marchar-

nos inmediatamente! —grita Fenor, mientras el viento rugiente se lleva sus palabras en la negra noche.

—Los kalkoths nunca cazan solos. Seguro que hay más cerca; perciben el olor de la sangre desde mucha distancia.

Desarmáis la tienda y partís a toda prisa, con Dyce abriendo la marcha y tú en la retaguardia. No habéis recorrido más que cincuenta metros, cuando ocurre el desastre. Cegado por la oscuridad y el viento, no ve Dyce que el sendero acaba bruscamente al borde de un precipicio. Sientes que la sangre se te hiela en las venas al oír resonar en la oscuridad los gritos de tus guías. La muerte te acecha por todas partes y te aferras desesperadamente a la helada pared rocosa.

Si te untaste el cuerpo con aceite de baknar, pasa al **209**.

En caso contrario, pasa al **339**.

71

Sientes que el niño bárbaro tiene un puñal de hueso escondido en la bota. Está tratando de sacarlo para atacarte con él.

Advertido por tu *Sexto sentido*, pasa al **320**.

72

Examinas con precaución el altar y los dos pilares negros que se elevan de su superficie. El ciclón sigue rugiendo, pero mientras sostengas la Esfera de Fuego en tus manos no se acercará al altar.

Pronto observas que donde antes reposaba la estatua, han aparecido ahora dos botones de piedra.

Pasa al **227**.

73

Los guías te miran como si estuvieras loco y se niegan a cruzar contigo sobre el trineo. Al principio, los perros kanu se muestran reacios a aproximarse a la garganta, pero al

fustigarles con el látigo, cambian de idea. Hay menos de quince centímetros de hielo a cada lado de los patines del trineo y has de recurrir a todo tu poder de concentración para mantenerte en el centro del helado puente.

Cuando te hallas a menos de cinco metros del lado opuesto, oyes un fuerte crujido y sientes una violenta sacudida en el trineo.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si obtienes un número entre 0 y 7, pasa al **119**.

Si te sale un 8 o un 9, pasa al **136**.

74

Los muros de piedra del corredor se hallan cubiertos de extrañas formas esculpidas que proyectan grandes sombras. Valiéndote de tu Disciplina Kai de *Camuflaje*, te ocultas entre ellas. El bárbaro de los hielos avanza lentamente hacia ti, con los músculos tensos y el andar vacilante. Al ver por primera vez sus ojos blancos, desprovistos de pupilas, la carne se te pone de gallina. Conteniendo la respiración, ruegas al cielo que no te haya visto.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si te ha salido un número entre 0 y 4, pasa al **48**.

Si has escogido un número entre 5 y 9, pasa al **287**.

75

Las huellas pertenecen a unas bestias peligrosas y carnívoras que reciben el nombre de baknars. Si tropiezas con ellas en el espacio estrecho y sombrío de uno de los túneles, tus probabilidades de escapar serán realmente pequeñas. Aunque tu Disciplina Kai te ha permitido identificar las huellas, te es imposible adivinar en qué túnel se hallan los baknars.

Si deseas seguir por el túnel de la izquierda, pasa al **235**.

Si prefieres seguir por el túnel de la derecha, pasa al **114**.

76

Sigues subiendo hasta que llegas a una estrecha puerta de piedra. Como todas las puertas que has encontrado hasta ahora, se halla accionada por una palanca fija en el muro. En el centro de esta puerta hay también una mirilla. Pegas el ojo a ella con precaución y echas un vistazo a lo que hay dentro. Tumbados en el suelo de una pequeña celda, duermen tres lobos malditos. En el muro norte hay una puerta que comunica con otra celda. La puerta se halla abierta y en su hueco se recorta la silueta de un bárbaro de los hielos vuelto de espaldas.

Si dominas la Disciplina Kai de *Caza* o de *Empatía animal*, pasa al **51**.

Si no dominas ninguna de estas disciplinas, puedes abrir la puerta y atacar a los lobos malditos pasando al **137**.

Si prefieres apartarte de la puerta y bajar la escalera, pasa al **261**.

77

Reconoces el olor acre de esta Poción: se trata de Moras de Cementerio destiladas, un potente veneno. Sus simples vapores son suficientes para hacer que la cabeza te dé vueltas y se te nuble la vista. Dejas inmediatamente los trozos del frasco roto y te tapas las narices con la manga de la chaqueta. Pero los efectos de estos vapores venenosos te hacen perder 1 punto de RESISTENCIA.

Pasa de nuevo al **10** y vuelve a escoger.

78

Preparándote para el combate, descorres la lona de la tienda y sales de ella. El viento sopla ahora con mucha más fuerza levantando la fina nieve en pequeños remolinos que oscurecen tu visión. Una sombra a tu derecha delata al baknar cuando salta sobre ti. No tienes tiempo de eludir su ataque y habrás de luchar con él a muerte.

78. *Una sombra a tu derecha delata al baknar cuando salta sobre ti.*

Baknar: DESTREZA, 19.
RESISTENCIA, 30

Si sales victorioso del combate, pasa al **245**.

79

Abres la puerta tan sólo lo suficiente para verter el contenido del frasco de la Poción de Moras de Cementerio en las hirvientes gachas. No tenéis que esperar mucho: pronto hacen los bárbaros de los hielos la que será su última cena. Ahora ya podéis explorar la cocina con toda tranquilidad.

Se trata de una cocina sorprendentemente bien surtida de hierbas.

—Deben proceder, sin duda, de las factorías de Ljuk —dice Loi-Kymar, echando un vistazo al contenido de los numerosos tarros y botellas. Coge varios frascos de hierbas y se llena con ellos los bolsillos. Tú quieres dejar el lugar cuanto antes, temeroso de que lleguen otros guardias, pero el viejo mago parece ensimismado en sus nuevos hallazgos. Abre dos pequeños tarros y mezcla su contenido, insistiendo en que comas con él.

—Te dará fuerzas, Lobo Solitario —dice.

Mientras comes las hojas secas que te ofrece, una agradable sensación de calor se extiende por tu cuerpo. Suma 6 puntos a tu puntuación actual de RESISTENCIA.

Pasa al **301**.

80

Esperas a que el enfurecido kalkoth surja del túnel y se abalance sobre ti, y entonces, en el último momento, saltas a un lado.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si te ha salido un número entre 0 y 1, pasa al **123**.

Si te ha salido un número entre 2 y 9, pasa al **59**.

81

Cuando estás escondiendo el cadáver debajo de la escalera, oyes unos gritos extraños y unos aullidos por el corredor. Un grupo de bárbaros de los hielos avanza hacia ti. La aparición de estos guerreros te deja perplejo un momento, porque se trata de unos horribles mutantes. Lleno de espanto y repulsión, subes la escalera dando traspiés y llegas a un descansillo donde encuentras un pasadizo que corre de norte a sur.

Si deseas dirigirte al norte, pasa al **198**.

Si prefieres dirigirte al sur, pasa al **69**.

82

La cueva es fría y desciende hacia la oscuridad. No has recorrido más de sesenta metros, cuando, a lo lejos, divisas una luz; al aproximarte, oyes ruidos... ruidos que parecen producidos por un animal.

Si dominas la Disciplina Kai de *Empatía animal*, pasa al **329**.

Si deseas empuñar la espada y lanzarte al ataque, pasa al **138**.

Si prefieres acercarte silenciosamente y ver quién hay allí, pasa al **107**.

83

Los bárbaros mutantes de los hielos parecen controlados por un espantoso ser que se esconde en las sombras de una distante puerta. Es un ser con rostro humano, bajo el cual asoman dos grandes pies. No tiene cuerpo ni miembros, pero sí en cambio una larga cola de reptil que le permite mantener el equilibrio.

Los bárbaros mutantes te atacan a la vez y has de luchar con ellos como si se tratase de un solo ser. Son invulnerables al *Ataque psíquico*. A la vez, el extraño controlador te ataca con su Fuerza Mental, cuyo poder es tan grande que,

a menos que domines la Disciplina Kai de *Defensa psíquica*, su ataque te hace perder 2 puntos de RESISTENCIA.

Bárbaros mutantes de los Hielos:	DESTREZA,	18
	RESISTENCIA,	24

Si ganas el combate, pasa al **313**.

84

Adviertes que del cuello del kalkoth pende una cadena con un Triángulo Azul de Piedra. De repente, te das cuenta de la importancia de este extraño amuleto. Agarras la piedra azul y regresas corriendo hasta la puerta de la fortaleza. Al llegar a ella, lo insertas en el triángulo de la pared: se ajusta perfectamente a él.

Entonces percibes un ligero temblor en la plataforma sobre la que te hallas de pie y, a continuación, un rechinar de piedras. La puerta comienza a entreabrirse. Pero cuando apenas se ha abierto un metro, suena un fuerte crujido y comienza a cerrarse de nuevo. Sin dudarlo un instante, te lanzas contra ella y te cuelas en la fortaleza mientras la pesada puerta se cierra a tu espalda con estruendo.

Pasa al **221**.

85

Durante tres días con sus noches, avanzáis penosamente hacia el norte, a través del sinuoso glaciar. Las caídas, los cardenales, los golpes en las espinillas, las grietas peligrosas, los bloques de hielo cortantes como cuchillas y el viento glacial se conjugan para agotar vuestras fuerzas. Sin embargo, habéis tenido suerte de no tropezar con una ventisca y, tras un viaje terriblemente fatigoso, alcanzáis al fin un abrigo al pie de la montaña de las Brumas, a tiempo de acampar en él para pasar la noche.

Esta enorme montaña, de casi cuatro mil metros de altu-

ra, tiene la forma de una gigantesca aleta de tiburón. Cuando los fríos vientos del oeste soplan en torno a su cima, arrastran largos jirones de bruma a través del glaciar de Viad, y es este extraño fenómeno el que ha dado su nombre a la montaña.

Pronto encontráis el lugar perfecto para establecer vuestro campamento, entre unas grietas abiertas en el suelo rocoso. Levantáis la tienda en unos instantes y en seguida os halláis de nuevo al abrigo de la lona. Abandonas unos minutos la tienda para satisfacer una urgente necesidad, cuando, casualmente, distingues un débil resplandor que se filtra por una pequeña hendidura entre las rocas de más arriba.

Si deseas averiguar qué es esta extraña luz, pasa al **49**.

Si prefieres no hacer caso de ella y regresar a la tienda, pasa al **212**.

Si dominas la Disciplina Kai de *Sexto sentido*, pasa al **98**.

86

Introduces el extremo de tu arma en el ojo de la cerradura y tratas de accionar el mecanismo de apertura. El ojo de la cerradura es extraordinariamente profundo y te resulta difícil manipular tu arma con éxito.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si tienes la Disciplina Kai de *Maestría con las armas* con el arma que están utilizando, puedes sumar 3 al número que te salga.

Si el total es un número entre 0 y 7, pasa al **47**.

Si el total es un número entre 8 y 12, pasa al **194**.

87

Corres hacia el lugar donde viste aparecer al monstruo, pero se ha esfumado y lo único que descubres es que el pasadizo tuerce bruscamente hacia el oeste. Unos metros más adelante, una escalera asciende una decena de metros hasta un arco sumido en las sombras. El pasadizo continúa al otro lado de la escalera y acaba ante una puerta de piedra. La palanca junto a ella, en el muro, se halla levantada y la puerta cerrada. No se ve ni rastro del extraño ser.

Si deseas subir la escalera, pasa al **323**.

Si prefieres abrir la puerta y examinar la cámara que hay tras ella, pasa al **246**.

88

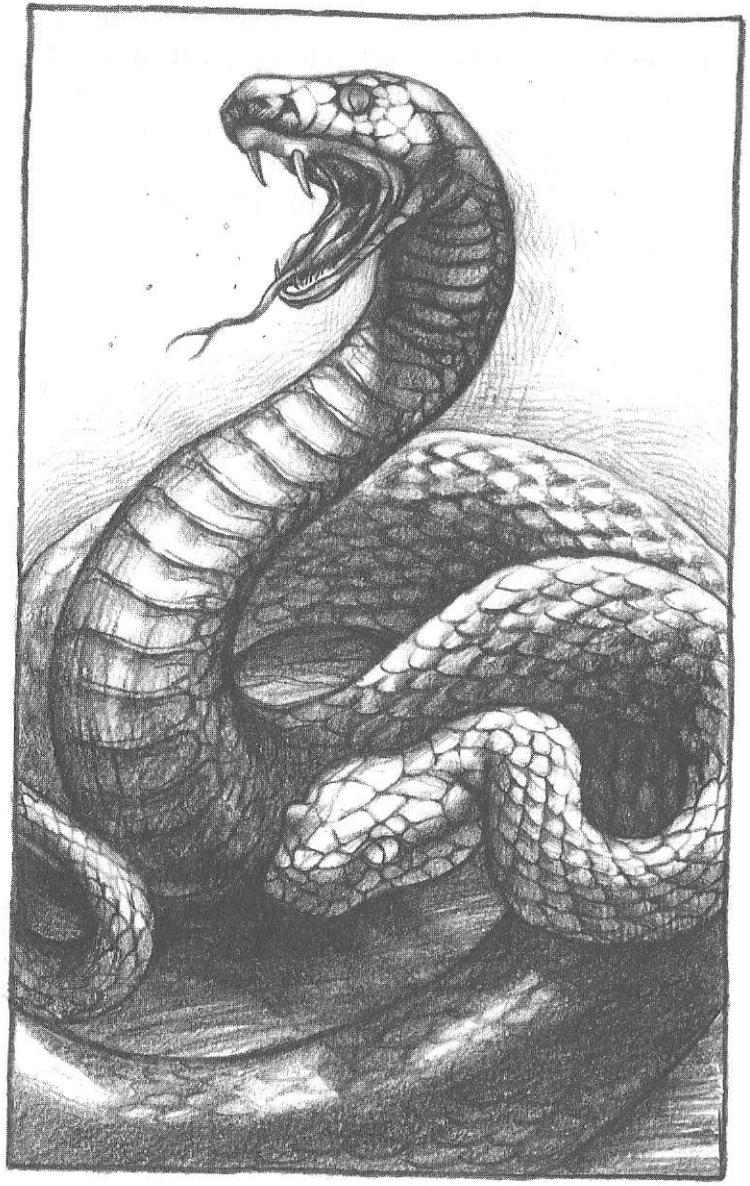
Mientras la serpiente de dos cabezas se arrastra por la cornisa, las mandíbulas de su segunda cabeza se abren mostrando unos colmillos curvos, de color amarillo, que rezuman veneno. Te apresuras a quitarte la gruesa chaqueta y la enrollas en torno a tu brazo izquierdo. Así podrás protegerte de una de las mortíferas cabezas mientras atacas a la otra con tu espada. Este ser es insensible al *Ataque psíquico*.

Javek: DESTREZA, 15
RESISTENCIA, 15

Si pierdes algún punto de RESISTENCIA durante el combate, no lo restes de tu puntuación total de RESISTENCIA. En lugar de ello, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si escoges un número entre 0 y 8, el javek hunde sus colmillos en tu brazo protegido por la chaqueta sin causarte el menor daño y prosigues el combate sin haber perdido ningún punto de RESISTENCIA.

Por el contrario, si escoges el número 9, los colmillos atraviesan la chaqueta y se clavan en tu brazo. El veneno del javek es el veneno natural más poderoso de cuantos existen en Magnamund. En unos segundos tu corazón deja de latir y tu cuerpo paralizado se precipita en el abismo. Tu misión acaba aquí.

Si ganas el combate, pasa al **269**.



88. *Mientras la serpiente de dos cabezas se arrastra por la cornisa, las mandíbulas de su segunda cabeza se abren mostrando unos colmillos curvos.*

89

El bárbaro de los hielos comienza a gritar unas palabras incomprensibles. Te ha descubierto. Maldiciendo tu mala suerte, desenfundas la espada y giras en redondo. El bárbaro tira entonces de la palanca que hay en el muro del fondo. Inmediatamente, de una puerta secreta surgen tres lobos malignos que se lanzan contra ti gruñendo amenazadoramente. Tendrás que luchar con ellos a muerte, por separado.

Primer lobo maligno:	DESTREZA,	15
	RESISTENCIA,	24
Segundo lobo maligno:	DESTREZA,	14
	RESISTENCIA,	23
Tercer lobo maligno:	DESTREZA,	14
	RESISTENCIA,	20

Si vences, pasa al **161**.

90

Limpias el polvo que cubre el tapón del frasco y lo desenroscas, oliendo con precaución su líquido de color rojo.

Si dominas la Disciplina Kai de *Curación*, pasa al **233**.

Si no dominas esta Disciplina, desconfías de los posibles efectos nocivos de este líquido y lo dejas. Pasa al **10** y vuelve a elegir.

91

Conteniendo la respiración, extiendes la grasa viscosa por tu cuerpo. Al impregnarse tu piel de aceite, sientes un tibio calor, como si te hallaras cerca de una lumbre. Cuanta más grasa te aplicas, más calor notas. A la vez adviertes que el espantoso olor está desapareciendo.

—Cuando el aceite penetra en la piel pierde su olor —dice Irian, llamando a los otros para que se den aceite de baknar. Este aceite es un aislante eficaz que protege de las

temperaturas glaciares de Kalte y podría serte útil en un futuro cercano. Al regresar a la tienda, sólo los perros kanu parecen desaprobar el olor. Lloriquean y hunden sus hocicos en la nieve cuando pasáis junto a ellos.

Pasa al **134**.

92

Caminas por el pasadizo unos minutos, hasta que éste tuerce a la izquierda. Al doblar el recodo, te sientes consternado: se ha abierto una enorme grieta que ha provocado el derrumbamiento del suelo y buena parte de los muros. El agujero es grande y oscuro.

Si tienes una Cuerda, pasa al **133**.

Si no llevas ninguna Cuerda, tendrás que regresar sobre tus pasos y explorar el otro túnel. Pasa al **297**.

93

Luchas durante casi cinco minutos, que se te hacen eternos, pero tu voluntad te abandona poco a poco. Incapaz de resistirte al poder de Vonotar, te arrojas sobre la hoja de la Espada de Sommer como te ordena.

Tu misión y tu vida acaban aquí.

94

Resbalas y caes al agua helada, lanzando un grito de dolor al sentir que el frío te cala hasta los huesos. Luchas denodadamente por alcanzar la orilla, pero es una empresa desesperada.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si obtienes un número entre 0 y 6, tienes suerte: logras al fin salir del agua helada y, exhausto, te tumbas en la orilla. Réstate 3 puntos de RESISTENCIA y pasa al **176**.

Si obtienes un número entre 7 y 9, el agua helada pronto paraliza tus brazos y minutos después mueres ahogado. Tu misión acaba aquí.

95

El frío intenso y el implacable embate del ciclón pronto acaban con las pocas energías que te quedaban. Tu cuerpo entumecido va quedando paralizado, mientras el Demonio de los hielos toma posesión de él, impaciente por comenzar una nueva y poderosa existencia. Para los seres de Ikaya, y pronto para los de todo Kalte, es el amanecer de una nueva y terrible era de tiranía, pero una era que no vivirás para ver.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

96

Envuelto en tu capa blanca, te escondes tras una estalagmita junto al borde del lago. Conteniendo la respiración y completamente inmóvil, oyes acercarse las pisadas y los rugidos del kalkoth.

Para saber si tu Destreza Kai te ha permitido no ser detectado por el animal, elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si untaste tu cuerpo con grasa de baknar, suma 2 al número que te salga.

Si el total que obtienes se halla situado entre 0 y 8, pasa al **59**.

Si se halla situado entre 9 y 11, pasa al **214**.

97

El corredor se halla jalonado por pilares de piedra de más de un metro de diámetro, sobre los que descansan unos arcos. Desde tu escondite, detrás de uno de estos pilares, descubres a un bárbaro de los hielos apostado al pie de una gran escalera de piedra, a una veintena de metros. Te echas a un lado para que no te vea y piensas que sólo lograrás pasar junto a él de una de estas dos maneras: o distrayéndole o silenciándole para siempre.

Si posees un Diamante, pasa al **24**.

Si deseas distraerle arrojándole unas Coronas de oro, pasa al **152**.

Si prefieres atacarle, pasa al **208**.

98

Sientes la presencia de alguien o algo que acecha oculto en la grieta, aunque no podrías decir si sus intenciones son malas o buenas.

Si deseas explorar la grieta, pasa al **49**.

Si prefieres regresar a la tienda, pasa al **212**.

99

Al desenvainar la poderosa espada, un dorado resplandor ilumina la oscuridad del corredor. El helghast retrocede con los ojos brillantes de odio y terror. Ha reconocido el arma que blandes y sabe que su poder puede destruirle para siempre. En una desesperada tentativa, te ataca con su terrible *Ataque psíquico*. A menos que domines la Disciplina Kai de *Defensa psíquica*, perderás 2 puntos de RESISTENCIA adicionales por cada asalto del combate con este ser. En cuanto a tu adversario, es insensible a tu *Ataque psíquico*, pero, en cambio, como muerto viviente, es particularmente vulnerable a la espada de Sommer. El poder de la espada te dará derecho a doblar todos los puntos de RESISTENCIA que pierda el helghast durante el combate.

Helghast: DESTREZA, 22
RESISTENCIA, 30

Si sales vencedor de este encuentro, pasa al **230**.

100

El jorobado traidor da un grito de sorpresa al verte aparecer de pronto, pero se recobra en seguida y corre hacia una puerta situada en la pared del fondo. Los bárbaros de

los hielos sacan sus espadas, pero sus reacciones son lentas y sus movimientos pesados. Los derribas antes de que hayan podido descargarte un golpe y te lanzas en persecución del mago que huye.

La puerta da a un rellano del que parten dos escaleras. Una de ellas, de caracol, desciende a tu derecha. La otra, una escalera pequeña, sube hacia un arco. No se ve ni rastro de Vonotar.

Si deseas bajar la escalera de caracol, pasa al **148**.

Si prefieres subir la escalera que conduce al arco, pasa al **61**.

101

Tienes suerte de que los baknars tengan el sueño tan pesado y sean capaces de dormir hasta tres días seguidos después de una copiosa comida.

No obstante, descargas tu espada sobre el animal para asegurarte de que nunca volverá a despertar.

Sal de la cueva y pasa al **235**.

102

Un pequeño panel en la base del pilar de la izquierda del altar se descorre, dejando al descubierto un compartimento secreto. En su interior aparece una pequeña estatua: una efigie de piedra que representa a un extraño ser dotado de tentáculos.

Si deseas conservar esta Efigie, guárdatela en el bolsillo y anótala en la casilla de Objetos Especiales de tu *Hoja de Personaje*.

Si deseas volver a apretar los botones, pasa al **65**.

Si prefieres salir del templo, pasa al **306**.

103

Al día siguiente, se levanta un fuerte viento del norte azotándoos el rostro, implacable, hora tras hora. El banco

de hielo de Ljuk se convierte en una masa desordenada de bloques de hielo de aristas puntiagudas. El avance se vuelve lento y penoso. Al llegar el mediodía, tiritas de frío; tienes los labios llenos de grietas sangrantes y las heladas ráfagas han recubierto tu cuerpo de una fría capa de nieve.

Dirigís vuestro trineo hacia un estrecho pasaje situado en el borde del banco de hielo, en su confluencia con la llanura de Hrod. Aquí os sentís protegidos del viento y, por primera vez en lo que va de día, veis con claridad lo que hay al frente.

De repente, unos gritos por encima de vuestras cabezas os advierten de que no sois los únicos seres que se han guarecido aquí. Unos segundos más tarde, tres grandes baknars saltan desde el muro de hielo y caen con estrépito sobre los trineos. Irian, tu compañero de trinero, sale despedido y va a dar con sus huesos sobre el suelo de hielo, donde queda inconsciente. Un hambriento baknar carnívoro te impide acudir en su ayuda. No podrás esquivarle y habrás de luchar con él a muerte.

Baknar: DESTREZA, 19
RESISTENCIA, 30

Si sales victorioso de este encuentro, pasa al **305**.

104

Llegas al fin a una gran puerta de piedra. A diferencia de todas las que encontraste anteriormente, observas que ésta no se halla accionada por una palanca. Sin embargo, en el muro, justo al lado de la puerta, distingues una pequeña hendidura.

Si posees un Disco Azul de Piedra, pasa al **135**.

Si no posees este objeto, tendrás que desandar lo andado y, al llegar a lo alto de la escalera, tomar el ramal del corredor que lleva al sur, pasando al **330**.

105

Caes desde más de cincuenta metros sobre un montón de nieve. Te duele todo el cuerpo y te hallas sin aliento, pero no te ha pasado nada. Tardas casi media hora en desembarazarte de la masa de nieve y, cuando al fin sales de ella, el espectáculo que se ofrece ante tus ojos te deja perplejo. Una enorme cueva subterránea se extiende hasta donde alcanza la vista. Estalactitas de cristal penden del techo y el continuo gotear de la nieve fundida llena este mundo de hielo de un misterioso sonido musical. Contemplas un mundo desconocido, que pocos sommerlundeses vieron jamás, porque has caído en las Cavernas de Kalte. Esta cámara es tan sólo una parte diminuta de un inmenso laberinto subterráneo construido por los Ancianos hace muchos años, antes de que los sommerlundeses, y ni siquiera los señores de la Oscuridad, hubiesen hollado Magnamund. En sus amplias galerías, sus templos y sus vastas salas resonaron un día los sonidos de una raza de seres para quienes el hielo era el medio natural. Aún penden del techo las copas de M'lare, que proyectan una luz misteriosa y eterna.

Llamas a gritos, levantando la cabeza hacia la grieta por la que has caído, pero no obtienes respuesta. Irian y Fenor te dan por muerto y tratan en este momento de regresar al *Cardonal*.

Las paredes de la cueva son escarpadas y lisas y te resultaría imposible salir trepando por ellas. A lo lejos, en dirección norte, divisas un túnel toscamente excavado en la piedra. Existe otro túnel similar hacia el oeste.

Si deseas explorar el túnel del norte, pasa al **321**.

Si prefieres explorar el túnel del oeste, pasa al **275**.

Si dominas la Disciplina Kai de *Sexto sentido*, pasa al **64**.

106

Al ponerte en pie de un salto, ves avanzar hacia ti por el corredor a tres bárbaros de los hielos. Se trata de unos gue-

rreros vestidos con pieles y armados con espadas de hueso incrustadas de dientes puntiagudos a todo lo largo de la hoja. A pesar de lo súbito de su ataque, tienes tiempo de advertir un extraño detalle: sus ojos son completamente blancos y carecen de pupilas.

Te atacan como si una sola voluntad los guiara, cargando contra ti y esquivando tus golpes al unísono. Deberás luchar con ellos como si se tratara de un solo adversario. Son invulnerables al *Ataque psíquico*.

Bárbaros de los hielos: DESTREZA, 19
RESISTENCIA, 36

Puedes darte a la fuga en cualquier momento deslizándote de nuevo en la sala que acabas de abandonar y escapar rápidamente por el pasadizo del norte. Para ello pasa al **145**.

Si ganas el combate, pasa al **338**.

107

Al lanzar una mirada al interior de la gran caverna de hielo, descubres con horror a tres enormes bestias de aspecto temible, que luchan entre sí disputándose el cadáver mutilado de un animal que reposa en el suelo. Son kalkoths, depredadores salvajes de Kalte.

Si te protegiste la piel con grasa de baknar, pasa al **202**.

Si no te protegiste la piel con esta grasa, puedes esquivarlos volviendo sobre tus pasos hasta el otro túnel. Pasa al **284**.

Si deseas atacar a los animales mientras pelean por la comida, pasa al **138**.

108

Oculto en las sombras, ves pasar a la patrulla, pero esperas a que el eco de sus pasos se pierda antes de subir de nuevo la escalera. De repente, un grito dentro de la cámara

te sobresalta: giras en redondo y ves surgir de las sombras la silueta amenazadora de un bárbaro de los hielos que te ataca con una lanza con punta de hueso.

Bárbaro de los hielos: DESTREZA, 16
RESISTENCIA, 24

Puedes eludir el combate, tras haber luchado un asalto, corriendo escaleras arriba. Una vez arriba, si deseas doblar a la derecha para dirigirte hacia el sur, pasa al **330**.

Si prefieres doblar a la izquierda para dirigirte al norte, pasa al **198**.

Si combates hasta el final y resultas vencedor, pasa al **282**.

109

Tu ataque es veloz y mortal. Ninguno de los kalkoths despertará jamás de su sueño. A continuación registras a toda prisa el suelo de la caverna, pero no hallas nada de interés. Un rugido lejano te inquieta y te apresuras a salir por el túnel del norte.

Pasa al **235**.

110

La puerta de piedra rechina al abrirse a una pequeña cámara débilmente iluminada. Un monolito negro, de unos dos metros y medio de alto, cubierto de extraños símbolos, se alza justo delante de ti. Te acercas para examinarlo mejor, cuando, de repente, la puerta comienza a cerrarse a tu espalda. No hay ninguna palanca dentro de esta cámara.

Si deseas abalanzarte contra la puerta e intentar salir antes de que se cierre del todo, pasa al **283**.

Si prefieres quedarte donde estás, pasa al **256**.

111

La puerta se desliza a un lado mostrando un corredor bien iluminado que corre de norte a sur. El sordo retumbar que escuchaste antes parece más intenso aquí que en la oscuridad del pasadizo que has dejado atrás. A la izquierda ves una puerta, y a lo lejos un cruce.

Si deseas continuar hasta el cruce, pasa al **254**.

Si prefieres cerrar la puerta secreta y seguir explorando el oscuro túnel, pasa al **336**.

112

Antes de acostaros en las tibias mantas de piel, Fenor prepara una nutritiva cena a base de carne seca, adobada con wanlo, una fuerte bebida alcohólica.

Mientras el viento sacude con fuerza la lona de la tienda, caes en un profundo sueño. Pero tus sueños están llenos de pesadillas en las que se suceden imágenes aterradoras de Vonotar el Traidor.

Pasa al **291**.

113

Tu rápida reacción te ha librado de morir aplastado por la puerta. Arreglas un poco tu equipo y sigues andando por el corredor.

Pasa al **63**.

114

Antes de que hayas caminado cincuenta metros, llegas a otra gélida caverna. En el centro de la misma, sobre una plataforma de hielo, se halla tumbado un baknar, un ser carnívoro y fiero de estas heladas tierras. Parece profundamente dormido y a su alrededor surgen esparcidos los restos del animal que acaba de devorar. En la pared del fondo se abre otro túnel.

Si deseas deslizarte sigilosamente cruzando al lado del baknar, pasa al **23**.

Si prefieres atacarle, pasa al **101**.

Si dominas la Disciplina Kai de *Caza*, pasa al **279**.

115

Adviertes que muchos de los huesos esparcidos por entre las estalagmitas pertenecen a esqueletos humanos. Cráneos fracturados, falanges de manos, costillas, yacen por el suelo medio enterrados en el hielo. Estás a punto de abandonar la búsqueda, cuando una cajita de hueso tallado te llama la atención.

Si deseas abrir esta caja, pasa al **218**.

Si prefieres dejarla, puedes examinar la puerta de la fortaleza pasando al **52**.

116

Viertes la Poción curativa sobre tu piel irritada e inmediatamente sientes alivio. El dolor desaparece poco a poco y la hinchazón comienza a descender. La Piedra Centelleante es una piedra maldita dotada de un poder maléfico que produce la muerte a todo ser vivo. Sin la Poción de Laumspur, esta piedra te habría matado. La arrojas al suelo y luego tiras el frasco de Laumspur, ya vacío.

Haz los ajustes necesarios en tu *Hoja de Personaje* y sigue a lo largo del corredor pasando al **97**.

117

El viento amaina durante la noche y amanece una mañana bonancible y en calma. A lo lejos, hacia el norte, la silueta de Ikaya, la fortaleza de hielo, se perfila en el horizonte. El gigantesco bastión, con sus torres de cristal, constituye un espectáculo fascinante, que resulta aún más magnífico al parecer flotar invertido en el aire suspendido de una nube.

—Un espejismo —dice Dyce—. El aire de Kalte no contiene polvo y la tierra se refleja en las nubes. Lo que

ves es Ikaya, pero la auténtica fortaleza se halla al otro lado del horizonte. Debe estar a unos sesenta kilómetros.

Dyce agarra una pala y comienza a desenterrar a los perros kanu que han quedado sepultados bajo la nieve. Despertáis a los otros y desayunáis antes de partir de nuevo.

Es mediodía cuando llegáis a una profunda garganta. Mide unos doce metros de ancha y, al parecer, no hay forma de cruzarla. Así pues, os veis forzados a caminar hacia el este por el borde del precipicio. Cuando lleváis recorridos unos cuatro kilómetros, encontráis un estrecho puente de hielo. Sin embargo, por el centro, el puente es terriblemente delgado y parece que no aguantará el peso de un trineo con su carga.

Ahora ya se ve en el horizonte a la verdadera Ikaya.

Si deseas arriesgarte a cruzar el puente de hielo con el trineo, pasa al **73**.

Si prefieres descargar éste y cruzar el equipo pieza por pieza, pasa al **162**.

Si decides dejar el trineo y continuar a pie, pasa al **223**.

118

El viejo se encuentra débil, demasiado débil para trepar. Le dices entonces que se ate la cuerda a la cintura y que tú le izarás para sacarle de la prisión. Con movimientos lentos sigue tus instrucciones. Al levantarle, te quedas impresionado: no pesará más de lo que pueda pesar un niño. Te apresuras a tirar de la cuerda y pronto se halla a tu lado en la relativa seguridad del pasadizo. Ahora debes descubrir quién es.

Pasa al **56**.

119

Grandes trozos de hielo se desgajan del puente y una ancha grieta se abre en su centro. Consigues mantener el trineo en su trayectoria y alcanzar el otro lado de la garganta,

pero pronto descubres que uno de los patines del trineo se ha roto y no puede repararse. Te ves forzado a abandonar el trineo y seguir a pie. Pero contiene material de gran utilidad. Puedes agarrar varias piezas y guardártelas en la Mochila (pero recuerda que sólo se te permite llevar en ésta un máximo de 8 Objetos). Puedes escoger entre las cosas siguientes:

Víveres suficientes para 5 Comidas (cada una de ellas cuenta como 1 Objeto).

Mantas de piel (cada una cuenta como 2 Objetos).

Tienda de campaña (cuenta como 3 Objetos).

Cuerda (cuenta como 2 Objetos).

Fenor, Irian y Dyce se apresuran a cruzar detrás de ti, pero al llegar a la mitad del puente, se produce el desastre. Dyce se engancha el pie en la superficie de hielo resquebrajado y cae. Con horror, le ves resbalar por el puente, pero consigue agarrarse al borde y queda colgando, suspendido de la punta de sus dedos.

—¡Ayudadme, ayudadme! —grita mientras sus dedos se escurren.

Si deseas intentar rescatar a Dyce, pasa al **19**.

Si piensas que es demasiado arriesgado, pasa al **257**.

120

El viento sopla con tal fuerza que desgarra tus vestiduras y te bombardea sin cesar con afilados trozos de hielo y piedras. Al levantar la Espada de Sommer, un aullido penetrante resuena en tus oídos. Descargas tu poderosa arma sobre este Demonio, partiendo en dos al ciclón y traspasando la impalpable substancia de su ser. Un instante después, el ciclón ha desaparecido y los espantosos gemidos han cesado. Todo lo que queda ahora del Demonio son los trozos rotos de una estatua hueca, esparcidos por el suelo.

Si deseas registrar el altar y el nicho, pasa al **274**.

Si prefieres abandonar el templo, puedes salir por la arcada del norte. Pasa en ese caso al **306**.

121

Te hallas a punto de perder tu concentración, cuando la cuerda que sujeta tu pie se afloja y quedas libre. Saltas del trineo apenas un segundo antes de que éste caiga por la grieta. Los estremecedores gritos de los perros kanu resuenan mientras desaparecen en la oscuridad. Fenor corre en tu auxilio y te arrastra hacia atrás para apartarte del borde inestable en el que el hielo comienza a desmoronarse. Habéis perdido a vuestros perros, el trineo y la mayor parte de vuestros víveres, pero al menos estáis vivos.

Sin pérdida de tiempo, saltas con Fenor a través de la grieta cada vez más ancha y os reunís con los otros. Tras una larga discusión, tus guías acceden a seguir adelante con la misión, aunque ahora las pruebas que os aguardan serán el doble de penosas. A lo lejos divisáis un estrecho pasaje que marca la unión del banco de hielo con la llanura de Hrod. Al atardecer alcanzáis el abrigo de este helado desfiladero y acampáis en él para pasar la noche. Rápidamente revisáis las provisiones que os quedan y veis que habréis de reducir las raciones a la mitad para poder llegar todos a Ikaya. En vista de la cena tan escasa que tomas, pierdes 1 punto de RESISTENCIA.

Pasa al **325**.

122

Loi-Kymar te entrega unos trozos de tela para que te tapes las narices. Respiras hondo, agarras el recipiente de las humeantes hierbas y sales de la cocina. Valiéndote de tu Disciplina Kai de *Camuflaje*, te confundes con las sombras del corredor y avanzas milímetro a milímetro hasta hallarte muy cerca de los confiados guardias. Depositas el cacharro detrás de una pilastra y regresas a la cocina a esperar que los vapores surtan su efecto.

Antes de que transcurra un minuto, los bárbaros de los hielos caen al suelo sin sentido y os acercáis a la sala del trono sin ser descubiertos. Veis con satisfacción que una de las grandes puertas con incrustaciones de pedrería no se halla cerrada. Preparándote para entablar combate, entreabres lentamente la puerta y penetras en el salón de Vonotar.

Pasa al **173**.

123

La bestia se halla encima de ti, apuntándote con su lengua acabada en un arpón venenoso. Habrás de mantener un combate a muerte con ella.

Kalkoth: DESTREZA, 11
RESISTENCIA, 30

Si pierdes algún punto de RESISTENCIA en el curso del combate, pasa inmediatamente al **66**.

Si ganas el combate sin perder ningún punto de RESISTENCIA, pasa al **174**.

124

Sientes la presencia de una extraña fuerza vital en algún lugar al otro lado de la arcada. Te concentras intensamente e intentas determinar si se trata de una fuerza buena o maléfica. Recurriendo a todo tu poder mental, te esfuerzas hasta que casi caes en trance; pero es inútil, no puedes identificarla. Al menos tu Disciplina Kai te ha advertido de que alguien se encuentra allí y te preparas antes de atravesar la arcada envuelta en bruma.

Pasa al **264**.

125

Durante dos horas caminas por el túnel que desciende suavemente y calculas que te hallas unos sesenta metros más abajo que cuando comenzaste tu exploración. Al fin llegas a una amplia cueva de hielo en el centro de la cual hay un lago. Se halla cubierto por una fina capa de hielo y el agua de debajo parece oscura y profunda. Te arrodillas junto a la orilla de este lago para escudriñar sus misteriosas profundidades, cuando, de pronto, distingues una forma negra que se desliza en el agua. Bajo la capa de hielo hay algo vivo y su tamaño es enorme. Entonces, en el túnel, a tu espalda, oyes rugir a un kalkoth. Sólo existe otra salida de esta cueva y se halla al otro lado del lago helado.

Si deseas atravesar el lago corriendo por su superficie helada, pasa al **322**.

Si prefieres quedarte donde estás y luchar con el kalkoth, pasa al **207**.

Si dominas la Disciplina Kai de *Camuflaje*, pasa al **96**.

126

Observas que el techo y las paredes del corredor se hallan esculpidas con extraños relieves. Parecen representar pequeños ciclones o tornados, que poco a poco van cambiando de forma hasta adquirir apariencia casi humana. Aunque te sientes intrigado por los jeroglíficos, sigues avanzando por el corredor hasta que éste tuerce bruscamente a la derecha. Unos metros más adelante, en el muro orientado hacia el norte, descubres otra puerta de piedra. La palanca que asoma en el muro se halla levantada y la puerta cerrada. Al fondo del corredor, una escalera asciende hacia las misteriosas tinieblas.

Si deseas examinar la puerta, pasa al **246**.

Si prefieres seguir recto y subir la escalera, pasa al **323**.

127

Sientes que este Yelmo posee propiedades mágicas que podrían serte útiles en futuros combates. No detectas ningún maleficio en torno a este Objeto ni el cofre de piedra donde se encuentra.

Si deseas quedarte con el Yelmo y ponértelo, pasa al **308**.

Si sigues desconfiando de él y temes que tenga algún efecto nocivo, no lo toques y acércate a la escalera para explorarla pasando al **323**.

128

La puerta chirría al abrirse y el hombre levanta bruscamente la cabeza, sorprendido.

—¿Quién está ahí? —murmura con un hilo de voz. Sus ojos brillan desde la sombra de su raído capuchón. De pronto parece reconocerte y se pone en pie de un salto.

»¡Los dioses sean alabados, un señor del Kai! —exclama—. Mi nombre es Tyan. Soy un mercader de Ragadorn. Los bárbaros de los hielos me capturaron en Ljuk y me trajeron aquí. Ahora espero ser recibido en audiencia por su nuevo Brumalmarc, el brujo de Sommerlund a quien llaman Vonotar; al parecer es él quien ha de decidir mi suerte. Pero si me libras de este pentáculo mágico, me esforzaré por ayudarte.

Reconoces el pentáculo: es un círculo de enclaustramiento, una prisión mágica que sólo puede destruirse desde fuera. Para liberar a este hombre bastará con que borres parte del círculo.

Si deseas liberarle, pasa al **170**.

Si has visitado Ragadorn, puedes hacerle unas cuantas preguntas sobre la ciudad, para disipar cualquier duda que pudieras albergar sobre su verdadera identidad, pasando al **11**.

Si prefieres cerrar la puerta de esta celda y regresar al corredor principal, pasa al **254**.

129

El arpón de la lengua del kalkoth contiene un poderoso veneno que paraliza a sus víctimas antes de devorarlas. No han transcurrido cinco segundos, cuando el veneno surte efecto y quedas sin sentido.

Al despertar sientes un peso que te oprime el pecho. Es el cadáver de Irian. Y mientras te pones en pie con gran esfuerzo, un espectáculo desolador se ofrece ante tus ojos en medio de la bruma del amanecer: tus guías se hallan muertos y los restos de vuestro equipo esparcidos por el banco de hielo. Los cuerpos de los dos kalkoths yacen sobre la nieve teñida de sangre. Ambos han muerto a golpes de tu espada. Aterido de frío y lleno de espanto, das tumbos durante una hora tratando de encontrar tu Mochila, hasta que te das cuenta de que la llevas encima.

Aunque aún te sientes aturdido, descubres al fin un escarpado camino por el que puedes abandonar el banco de hielo. Un viento glacial sopla despiadado en estas montañas hostiles y si no untaste tu cuerpo con aceite de baknar pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al **155**.

130

Regresas por el mismo camino por donde viniste y, al llegar al cruce, tomas el corredor que lleva al este. Un bárbaro de los hielos te cierra el paso, pero tú te lanzas directamente hacia él. De un violento empujón con el hombro, que hace retemblar todos sus huesos, le apartas a un lado y sigues corriendo hasta llegar a una escalera. Te hallas a mitad de ella, cuando oyes los siniestros alaridos de tus perseguidores. En lo alto de la escalera descubres un corredor que va de norte a sur.

Si deseas ir hacia el norte, pasa al **198**.

Si prefieres ir hacia el sur, pasa al **69**.

131

Tienes la impresión de que estos botones han de accionar algún antiguo mecanismo y que, apretándolos en el orden correcto, pondrían al descubierto algún compartimento o cámara secreta. Pero es también posible que si los aprietas de forma incorrecta, activen una trampa.

Si deseas apretar los botones, pasa al **227**.

Si no quieres arriesgarte a poner en marcha una trampa, puedes abandonar el templo pasando al **306**.

132

A menos que hayas hecho recientemente una Comida, pierdes 3 puntos de RESISTENCIA a causa del hambre que sientes. Continúas andando por el túnel, pero pronto te notas fatigado y te detienes a dormir. Al despertar te sientes mucho mejor, pero no tienes ni idea del tiempo que has permanecido durmiendo, porque la luz no cambia jamás en estas cavernas, sea día o noche.

Reanudas la marcha. Atraviesas varias cuevas inmensas, en las que se alzan impresionantes pilares de cristal. En una de estas vastas cavernas su fulgurante techo de cristal te deja fascinado. Pero un poco más adelante te aguarda un espectáculo todavía más impresionante. Un estrecho pasaje conduce a una cornisa que corre por el borde de un abismo gigantesco. Bordeas con cuidado este aterrador vacío, procurando no mirar a sus profundidades agitadas por los vientos.

Llevas en la cornisa tan sólo unos minutos, cuando un ruido a tu espalda te hace mirar atrás. Adviertes con horror que una serpiente monstruosa, con dos cabezas, te está siguiendo.

Si posees la Disciplina Kai de *Rastreo* o la de *Empatía animal*, pasa al **229**.

En caso contrario, pasa al **88**.

133

Una lámpara de M'lare se halla suspendida del techo, justo encima de la grieta.

Si deseas intentar enganchar la cuerda a la lámpara y saltar al otro lado, pasa al **201**.

Si no quieres arriesgarte a caer en la grieta, habrás de volver sobre tus pasos y tomar el otro camino, pasando al **297**.

134

Al despertar a la mañana siguiente, Fenor se halla preparando un desayuno caliente. Te pasa una escudilla humeante, y, con agrado, te comes su contenido. Después comenzáis a cargar el equipo en los trineos antes de reemprender la marcha.

Hace una bella mañana. El viento ha cesado y el aire es fresco y claro. Los perros kanu son fuertes y se sienten impacientes por partir. Durante la mayor parte del trayecto, la superficie del hielo es lisa y avanzáis sin dificultad. Al caer la tarde, habéis alcanzado la isla de Syem, un pico de granito que se eleva a una altura de **120** metros por encima del banco de hielo, y establecéis en ella vuestro campamento, del lado de sotavento, para protegeros de los vientos de la noche.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número escogido se halla entre el 0 y el 3, pasa al **57**.

Si el número escogido se halla entre el 4 y el 6, pasa al **188**.

Si el número escogido se halla entre el 7 y el 9, pasa al **331**.

135

Deslizas el Disco por la ranura: se adapta perfectamente a ella y la puerta se abre. Al franquearla, vuelve a cerrarse en seguida detrás de ti.

Te encuentras en un corredor corto, que lleva hasta un arco tapado por unas cortinas. Las separas con cuidado y

ves tras ellas una vasta sala. Hiciste bien en obrar con cautela: a menos de diez metros se halla Vonotar el Traidor. Frente a él hay dos bárbaros de los hielos a quienes coloca brazaletes de oro en las muñecas. Como la puerta a tu espalda permanece ahora cerrada, parece que no tienes otra alternativa que atacar por sorpresa a Vonotar e intentar capturarle. Armándote de valor, te abalanzas sobre él.

Pasa al **100**.

136

De pronto eres lanzado hacia atrás, mientras el puente comienza a abrirse. Durante unos segundos, el trineo queda en equilibrio inestable en el borde, como un balancín, y oyes los gritos de horror de tus guías, que no pueden acudir a ayudarte. Sus voces son lo último que oyes antes de que el puente se derrumbe y te precipites en el abismo. Entre un revoltijo de nieve y piezas de tu equipo, caes más de seiscientos metros hacia una muerte segura.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

137

La puerta chirría al abrirse y la franqueas, presto para el ataque. Consigues matar a dos de las bestias dormidas antes de que el bárbaro de los hielos y el tercer lobo maligno tengan tiempo de reaccionar. Entonces se lanzan sobre ti a la vez y deberás luchar con ambos al mismo tiempo, como si se tratara de un solo adversario. Son sólo parcialmente vulnerables al *Ataque psíquico*. Si dominas esta disciplina, añade 1 solo punto a tu total de DESTREZA EN EL COMBATE durante todo el encuentro.

Bárbaro de los hielos + Lobo maligno:	DESTREZA,	30
	RESISTENCIA,	30

Si vences, pasa al **28**.

138

Has pillado por sorpresa a los kalkoths y consigues matar a uno de ellos antes de que los otros tengan tiempo de reaccionar. Las dos bestias restantes te atacan, una tras otra, tratando de clavarte el arpón de su lengua.

Primer kalkoth:	DESTREZA, 11
	RESISTENCIA, 35
Segundo kalkoth:	DESTREZA, 10
	RESISTENCIA, 32

Si pierdes algún punto de RESISTENCIA durante el combate, pasa inmediatamente al **66**.

Si ganas el combate sin perder ningún punto de RESISTENCIA, pasa al **25**.

Puedes eludir el combate pasando al **277**.

139

De pronto sientes un dolor sordo y punzante en el costado. La piel bajo el bolsillo donde guardaste la Piedra Centelleante se halla roja e inflamada. Te notas mareado y con náuseas, y te cuesta trabajo mantenerte en pie.

Si posees una Poción Roja de Laumspur, pasa al **116**.

Si no la posees, pasa al **239**.

140

El niño saca un cuchillo de hueso que ocultaba en su bota y te da una cuchillada en la mano. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Sueltas al muchacho, que sale corriendo hacia su padre, y éste, que entretanto ha recobrado el sentido, desenvaina una amenazadora espada incrustada de dientes.

Pasa al **68**.

141

El hombre guarda silencio unos segundos y responde después:

—Killean, el soberano Killean.

Si deseas borrar ahora el pentáculo para liberarle, pasa al **170**.

Si no deseas liberarle, cierra la puerta de la celda y regresa al corredor principal pasando al **254**.

142

Al golpear la roca, cientos de lascas plateadas saltan de ella. La roca comienza a hendirse, pero los kalkoths casi te han alcanzado.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si escoges un número entre 0 y 5, la roca se desprende y cae cerrando totalmente la cueva. Puedes regresar ahora al otro túnel pasando al **284**.

Si escoges un número entre 6 y 9, la roca no cae y debes luchar con los kalkoths. Pasa al **32**.

143

El cono de escarcha se abre paso a través del follaje, helándolo instantáneamente. Hojas y ramas se vuelven quebradizas y empiezan a ceder bajo vuestro peso. Intentas ponerte a salvo de un salto, pero demasiado tarde: el puente se derrumba y caes de cabeza al foso. Lo último que ven tus ojos es la siniestra sonrisa de desprecio que te lanza Vonotar mientras te apunta a la cabeza con su varita de cristal.

Tu misión y tu vida acaban aquí.

144

Te precipitas en la oscuridad y te estrellas contra una cornisa de hielo treinta metros más abajo. Te has partido la columna y cuando tu cuerpo aterriza al fin sobre la blanda nieve del fondo de la grieta, ya estás muerto.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

145

El pasadizo es corto y pronto llegas a otra cámara de piedra. Un poco más adelante, una escalera de piedra asciende hasta una arcada sumida en las sombras. Al pie de la escalera distingues el esqueleto de un viejo guardián de tumbas, todavía en pie dentro de su armadura. Entre los huesos de sus dedos sostiene una gran espada negra.

Si deseas subir la escalera sin hacer caso del esqueleto, pasa al **36**.

Si prefieres atacarle, pasa al **278**.

146

Te deslizas suavemente, milímetro a milímetro, hacia la parte trasera del trineo, pero, de pronto, oyes crujir el hielo: la grieta se está haciendo más ancha.

—¡Salta! —grita Fenor, mientras el trineo se inclina hacia el vacío.

Te preparas a saltar, pero el pie se te ha enredado entre las cuerdas que sujetan el equipo.

Si posees la disciplina Kai de *Poder mental sobre la materia*, pasa al **121**.

Si posees la Espada de Sommer, pasa al **43**.

Si no posees ni la una ni la otra, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si sacas un número entre 1 y 4, pasa al **226**.

Si sacas un número entre 5 y 9, pasa al **266**.

Si sacas un 0, pasa al **312**.

147

Examinas centímetro a centímetro la puerta y los muros que la encuadran, pero no encuentras nada anormal. Cuando te hallas inspeccionando la rampa de piedra, un fuerte rugido te hiela la sangre. Un kalkoth ha penetrado en la cueva de hielo. Al volverte, ves saltar al animal sobre ti: sus fauces abiertas dejan ver su lengua larga, acabada en

145. *Al pie de la escalera distingues el esqueleto de un viejo guardián de tumbas, todavía en pie dentro de su armadura.*

un arpón. No puedes huir del kalkoth, así que deberás luchar con él a muerte.

Kalkoth: DESTREZA, 10
RESISTENCIA, 28

Si pierdes algún punto de RESISTENCIA durante el combate, pasa inmediatamente al **66**.

Si ganas el combate sin haber perdido ningún punto de RESISTENCIA, pasa al **84**.

148

A mitad de la escalera te das de narices con una patrulla de bárbaros de los hielos. Intentas abrirte paso con la espada, pero tus adversarios van armados de lanzas y espadas hasta los dientes. Matas a gran número de ellos, pero pronto logran cercarte y te asestan un golpe mortal. Tu misión y tu vida acaban aquí.

149

Hábilmente te echas a un lado para esquivar al explorador bárbaro cuando se dispone a clavarte su lanza con punta de hueso.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte* para ver si has evitado su golpe. Si dominas las disciplinas Kai de *Rastreo*, *Caza* o *Sexto sentido*, puedes sumar 2 al número que obtengas.

Si el total es un número entre 0 y 4, pasa al **286**.

Si es un número entre 5 y 11, pasa al **333**.

150

Tu golpe resquebraja la blanca y pulida superficie de la estatua. Al instante, una ráfaga de viento helado silba al escaparse por la hendidura y en pocos segundos los muros de la cámara se hallan cubiertos por una capa de centelleante hielo, de dos centímetros de espesor. A menos que hayas

protegido tu piel con aceite de baknar, el descenso de la temperatura te hace perder 2 puntos de RESISTENCIA.

Horrorizado, ves que el viento se está convirtiendo poco a poco en un pequeño ciclón que atrae hacia su ojo a todas las piedras y trozos de hielo sueltos. Acabas de liberar a un Demonio de los hielos y este terrible ser intenta aniquilarte.

Si posees la Espada de Sommer, pasa inmediatamente al **120**.

Si deseas atacar al ciclón con un arma convencional, pasa al **18**.

Si prefieres intentar huir a través de la arcada del fondo, pasa al **211**.

Si posees una Esfera de Fuego, pasa al **310**.

151

Al caer la horrible bestia muerta a tus pies, oyes gritar a Dyce:

—¡Rápido, tenemos que marcharnos de aquí! Los kalkoths nunca cazan solos.

Agarrando la Mochila, sigues a Dyce y a Irian por un escarpado sendero que asciende por la montaña desde la cornisa de hielo. Pero cuando lleváis recorridos menos de cincuenta metros, ocurre una desgracia. Cegado por la oscuridad y el viento helado, Dyce no ve que el sendero acaba bruscamente ante un precipicio. Horrorizado, oyes los gritos de tus guías que se pierden en las tinieblas. La muerte te acecha por todas partes y te aferras desesperadamente a la helada pared rocosa.

Si untaste tu cuerpo con grasa de baknar, pasa al **209**.

Si no lo untaste, pasa al **339**.

152

Decides tratar de distraerle arrojando unas Coronas de oro a un hueco en el muro situado justo enfrente de él.

Antes de nada, determina el número de Coronas de oro que vas a lanzar y anota esta cifra. Después, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. (Excepcionalmente, en esta ocasión considerarás que 0 equivale a 10.)

Si el número escogido en la *Tabla de la Suerte* es igual o menor que la cifra que has anotado, pasa al **319**.

Si es mayor que la cifra que has anotado, pasa al **181**.

153

Cuando ya has cruzado casi el lago, ocurre una catástrofe. Tu pie se hunde en el hielo y tu pierna queda aprisionada hasta la rodilla. Tratas desesperadamente de librarte, pero no lo consigues. Estás atrapado. Unos segundos más tarde, la capa de hielo se rompe con estrépito y el monstruo del lago emerge a la superficie. Aterrorizado, ves acercarse la cabeza negra y viscosa de este espantoso ser que abre la boca dejando ver sus dientes afilados como agujas. Esto será lo último que veas antes de que el monstruo te trague entero.

Tu misión y tu vida acaban aquí.

154

La herida de tu pierna derecha sangra mucho y no parece que la hemorragia vaya a contenerse por sí sola, así que te atas en torno al muslo un improvisado torniquete. Te incorporas después y echas una mirada en derredor.

Este monolito tenía sin duda la misión de impedir el paso a los intrusos o hacerles caer en una trampa. Debió ser un mago quien, tiempo atrás, le dotó de un potente poder de explosión.

Adviertes entonces que en el muro del norte se ha abierto un panel dejando al descubierto un oscuro pasadizo por el que se puede salir de esta sala.

Si deseas explorar esta nueva salida, pasa al **145**.

Si prefieres tratar de abrir la puerta por la que entraste, pasa al **242**.

155

El viento helado de la montaña pronto disipa las nieblas del alba. Cansado, helado hasta los huesos y todavía bajo el shock de los recientes acontecimientos, escalas la pared rocosa hasta que llegas al fin a una ancha cornisa donde te sientes a salvo. Te hallas hambriento y debes hacer una Comida antes de continuar; si no, perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Recuerda tachar esta Comida de tu *Hoja de Personaje*.

La cornisa se une con otra que recorres con gran dificultad. Cuando al fin llegas a su extremo, ves que te hallas en la cima de un impresionante despeñadero. Para alcanzar el estrecho desfiladero que corre trescientos metros más abajo, habrás de descender por una escalera excavada en el hielo, extraordinariamente empinada y peligrosa.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si tu puntuación actual de RESISTENCIA es inferior a 10, resta 2 al número que te acaba de salir. Si tu puntuación actual de RESISTENCIA es superior a 20, suma 1 al número que te ha salido.

Si el total obtenido se halla entre –2 y 2, pasa al **248**.

Si se halla entre 3 y 10, pasa al **191**.

156

Reconoces el olor de la Poción: es Hierba de Horca, o «Diente del Sueño», como se la conoce comúnmente en Sommerlung. Se trata de una zarza espinosa de la que se servían los señores del Kai para dormir a los caballos enfermos o heridos. La poción obtenida con esta planta es un potente somnífero. Si deseas guardártela, anótala en tu *Hoja de Personaje* como un Objeto de tu Mochila.

Ahora pasa de nuevo al **10** y vuelve a escoger.

157

Sacas la Poción de tu Mochila y, sin hacer ruido, abres un poco la puerta, lo suficiente para verter el contenido del

frasquito en el hirviente caldero. No tienes que esperar mucho para que los bárbaros de los hielos se queden dormidos tras su comida.

La cocina es pequeña y sorprendentemente bien surtida de hierbas.

—Estas hierbas proceden de las factorías de Ljuk —dice Loi-Kymar, mirando atentamente las etiquetas de los tarros. Se llena los bolsillos con varios de estos tarros y luego abre otros dos, cuyo contenido mezcla.

»Cómelo, te dará fuerza, Lobo Solitario —dice ofreciéndotelo.

Te comes las hojas secas y sientes que un tibio calor se extiende por tu cuerpo.

Añade 6 puntos al total de RESISTENCIA que tengas en este momento y pasa al **301**.

158

Como el explorador va montado sobre sus esquís, no podrás librar contra él más que un asalto: su impulso le impedirá detenerse y tratará de asestarte un golpe al pasar a tu lado. Por tanto, deberás intentar herirle cuando se halle a tu altura.

Explorador bárbaro: DESTREZA, 20
RESISTENCIA, 28

Si sufres una pérdida de puntos de RESISTENCIA superior a la de tu adversario en el curso de este único asalto, pasa al **165**.

Si el explorador bárbaro pierde más puntos de RESISTENCIA que tú, pasa al **271**.

Por último, si ambos perdéis exactamente el mismo número de puntos de RESISTENCIA, pasa al **337**.

159

El hombre te mira directamente a los ojos y dice:

—El Ragad.

Si deseas ahora borrar el pentáculo para liberarle, pasa al **170**.

Si no deseas liberarle, cierra la puerta de la celda y regresa al corredor principal pasando al **254**.

160

Vuestro medio de transporte hasta Ikaya consiste en dos trineos tirados cada uno de ellos por una traílla de seis perros kanu. Esta raza vigorosa, originaria de Kalte, resulta ideal para arrastrar trineos. Su espeso pelo leonado y su poderoso pecho, su brío y su entusiasmo aun en los climas más fríos, les hace particularmente aptos para la misión que les aguarda.

En cada trineo hay víveres y equipo suficiente para llevar a cabo vuestra misión. En cuanto a tus tres guías, Fenor, Irian y Dyce, son hombres expertos. Las técnicas de la supervivencia en las heladas estepas no guarda secretos para ellos y conocen bien los peligros ocultos que acechan en las tierras de Kalte.

Una vez enganchados los perros, Dyce y tú montáis en uno de los trineos y hacéis una seña a los otros para que vayan delante. Al mirar a través de la extensión helada del banco de Ljuk, distingues un resplandor blanco en el horizonte. Es la pared del glaciar de Viad, el punto en el que el torrente de hielo desemboca en el mar helado. El aire claro y limpio de Kalte da una falsa impresión de las distancias: se diría que el glaciar se halla a menos de seis millas, cuando en realidad se encuentra a casi sesenta.

Avanzáis mucho el primer día y, al oscurecer, decidís acampar para pasar la noche. Os detenéis en medio de un círculo de pilares de hielo levantados por la presión del banco de hielo en continuo movimiento. Colocáis los tri-

neos uno junto a otro y montáis la tienda al lado de ellos. Cuando la lona ha quedado asegurada y los perros se hallan instalados para pasar la noche, comenzáis a preparar la cena. De repente, fuera de la tienda se oye un terrible rugido.

—¡Por todos los dioses! —grita Irian—. ¡Un baknar!

Los baknars son enormes animales carnívoros que habitan junto a las costas de Kalte. Se alimentan normalmente de gallinas de agua o de pequeñas ostras que abundan al borde del mar. Sin embargo, a este baknar le ha atraído el olor de los perros y se dispone a atacarlos y a devorar varios.

Si deseas abandonar la tienda y atacar al baknar, pasa al **78**.

Si dominas la Disciplina Kai de *Caza*, pasa al **204**.

Si dominas la Disciplina Kai de *Empatía animal*, pasa al **318**.

161

El bárbaro de los hielos avanza lentamente y, al ver sus ojos en blanco, desprovistos de pupilas, sientes un escalofrío. Su mano derecha sostiene una cimitarra de hueso y, aunque se dispone a descargarla sobre ti, sus movimientos son rígidos, inciertos, como si te atacara contra su voluntad. El bárbaro es invulnerable al *Ataque Psíquico*.

Bárbaro de los hielos:	DESTREZA,	17
	RESISTENCIA,	29

Si ganas el combate, pasa al **210**.

162

Descargáis el trineo y pasáis el equipo, pieza por pieza, al otro lado. Todo va desarrollándose de acuerdo con lo previsto y ya no falta más que cruzar el trineo. Dyce es quien lo conduce, manteniéndolo a duras penas en el centro del

estrecho puente. Pero, de pronto, los dos perros kanu que van delante resbalan y caen al desfiladero, quedando suspendidos de sus arneses en el abismo mientras aúllan y se debaten en el aire. Dyce tira frenéticamente de las riendas para evitar que los otros perros caigan también, pero sus esfuerzos son inútiles. Uno tras otro, los otros cuatro perros son arrastrados al abismo por el peso cada vez mayor de los que cayeron primero.

—¡Salta, Dyce, salta! —grita Irian mientras el último perro se precipita en el abismo.

Dyce pega un brinco justo en el momento en que el trineo cae al desfiladero, pero aterriza en el lugar donde el puente es más estrecho y pierde el equilibrio.

—¡Ayudadme! ¡Ayudadme! —grita agarrándose desesperadamente al resbaladizo hielo.

Si deseas intentar salvar a Dyce, pasa al **19**.

Si piensas que no hay salvación posible para él, pasa al **257**.

163

Al bajar la palanca, una puerta de piedra se desliza lateralmente cerrando la habitación repleta de basura. Al levantar la palanca, la puerta vuelve a abrirse.

Si deseas entrar en esta habitación y registrar su contenido, pasa al **38**.

Si prefieres continuar por el pasadizo en dirección este, pasa al **237**.

164

El espantoso ser de los tentáculos sale del foso y te ataca. A la vez adviertes que Vonotar levanta su Bastón negro y clava sus ojos en Loi-Kymar. Está atacando al viejo mago con su Fuerza psíquica. Entonces te das cuenta de que si Loi-Kymar muere, el secreto del Bastón del Gremio morirá con él.

Para poder evitarlo, tendrás que luchar a muerte con el monstruo. Es un akraa' neonor, un muerto viviente. Recuerda multiplicar por dos todos los puntos de RESISTENCIA que pierda tu enemigo durante el combate, en razón de la fuerza de tu Espada de Sommer.

Akraa' neonor: DESTREZA, 23
RESISTENCIA, 50

Si ganas el combate en cinco asaltos o menos, pasa al **272**.
Si el combate dura más de cinco asaltos, pasa al **324**.

165

El impacto de su golpe te tira al suelo. Cuando consigues levantarte, ves que se ha detenido y se ha quitado los esquís.

Pasa al **68**.

166

Al pie de la escalera descubres un nuevo túnel que conduce al norte. Cuando te dispones a seguirlo, tu mano roza una palanca que sobresale del muro, a tu derecha. Al examinar éste más de cerca, descubres una puerta secreta.

Si deseas abrir la puerta, pasa al **111**.
Si prefieres seguir por el nuevo túnel, pasa al **336**.

167

El vendaval cede poco a poco, el cielo se aclara y el glaciar de Viad se muestra en todo su esplendor. La superficie tersa del hielo semeja una fulgurante alfombra de nieve, en la que centellean piedras de todos los colores: amarillas, violetas, azules, verdes, naranjas y carmesíes. El brillo de los cristales es tan intenso, que las joyas más ricas a su lado resultarían apagadas. La pared de hielo se eleva a más de doscientos cincuenta metros y su escalada no parece pre-

sentar obstáculos, a pesar de ser extraordinariamente escarpada. Aunque el tiempo es bueno, empleáis casi toda una jornada en subir hasta el borde del glaciar. Habéis de descargar todo el equipo y subirlo a lo alto, donde lo colocáis de nuevo sobre los trineos. Los perros kanu no hacen más que pelearse todo el tiempo y la escalada ha sacudido tanto los víveres que, al final de la jornada, han quedado reducidos a una masa informe.

Al acabar el día estáis exhaustos. Se hace de noche rápidamente, por lo que decidís acampar al abrigo de una oquedad natural en el hielo. Os habéis ganado a pulso el merecido descanso.

Escoge al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.
Si el número elegido se halla entre 0 y 6, pasa al **85**.
Si el número elegido se halla entre 7 y 9, pasa al **300**.

168

Al pisar sobre la baldosa de cuarzo, sientes una vibración en tus piernas, desde la planta del pie hasta la rodilla. Entonces adviertes una débil luz que brilla en la baldosa y escuchas un zumbido que sale del altar.

Con el corazón palpitante, te preparas para un ataque y avanzas lentamente.

Pasa al **60**.

169

Al llegar a la maciza puerta, tratas de encontrar el modo de abrirla, pero es totalmente lisa y no ves en ella ningún tipo de cerrojo, pomo u ojo de cerradura. El monstruoso ser pronto llegará a lo alto de la rampa y te hallas a punto de gritar de desesperación cuando adviertes un bloque de granito embutido en el muro. Al aproximarte a él, descubres un pequeño hueco triangular excavado en su superficie.

Si posees un Triángulo Azul de Piedra, pasa al **41**.
Si no lo posees, pasa al **265**.

170

Con el borde de tu capa, borras una parte del pentáculo lo suficientemente grande para que el hombre pueda escapar por ella. Su extremada delgadez y su paso inseguro te impresionan.

—Gracias, señor del Kai —dice—. Si logramos escapar de la fortaleza, me esforzaré en pagar la deuda que he contraído contigo. Pero será mejor que vayas delante —añade—, porque los ojos me duelen. La ceguera de las nieves me atacó y aún sufro sus efectos.

Así pues, abres la marcha por el corredor y estás a punto de entrar en el túnel principal que avanza hacia el norte, cuando dos manos de dedos de acero se cierran de pronto en torno a tu garganta. Un terrible alarido delata la verdadera identidad del mercader: es en realidad un helghast, un servidor de los señores de las Sombras, un muerto viviente dotado de la facultad de cambiar de apariencia a su antojo. Te ha mentido para que le sacaras del pentáculo, y ahora que ya no te necesita intenta matarte.

Te esfuerzas por respirar desesperadamente, mientras sus dedos esqueléticos te queman la garganta y tratan de desgarrarla. Pierdes 6 puntos de RESISTENCIA. Si continúas vivo, logras desasirte al fin de él, pero habrás de enfrentarte a esta criatura en un combate a muerte. Habida cuenta de la brusquedad de su ataque, no podrás beber ninguna poción antes del combate.

Si posees la Espada de Sommer, pasa al **304**.

En caso contrario, pasa al **175**.

171

El tapón del frasco se halla atascado y has de quitarlo con gran cuidado para no romper el delgado cuello de la botella. Poco a poco el tapón se afloja y hueles el líquido naranja.

Si posees la Disciplina Kai de *Sexto sentido*, o de *Maestría con las armas*, pasa al **311**.

Si no dominas ninguna de estas disciplinas, recelas de la poción y decides dejarla. Pasa otra vez al **10** y vuelve a escoger.

172

Declinando el ofrecimiento de Irian, regresas a la tienda. Mientras tanto, los otros guías, después de felicitarte, salen de la tienda y se unen a Irian. Con estupor, les ves meter también sus manos en la grasa del baknar y untar con ella sus cuerpos.

Esa noche no consigues dormir, pero al fin lo logras taponándote las narices con algodón. A tus guías no parece molestarles lo más mínimo el repugnante olor.

Pasa al **134**.

173

La sala del trono del Brumalmarc es una vasta cámara construida con bloques de cristal que ascienden hasta una especie de plataforma central en la que se levanta el trono del Brumalmarc, tan viejo como la propia Ikaya. En él se sienta Vonotar, rodeado de gruesos volúmenes y extraños accesorios de nigromante. Absorto en su estudio, no os ve entrar. Permanece ignorante de vuestra presencia, hasta que Loi-Kymar suelta un estornudo.

—¿Quién osa molestarme? —ruge Vonotar levantándose del trono y buscando con la mirada al intruso. Al veros, lanza un sordo grito de horror y su mano busca un largo bastón negro. Tiene el aspecto de un asesino a quien acaban de sorprender cometiendo un abominable crimen. Levantas tu arma rápidamente y comienzas a subir la pirámide de cristal. Eres consciente de que habrás de actuar con rapidez si quieres dominar al mago y capturarle vivo.

Al alcanzar el borde de la plataforma, ves un amplio círculo de bloques que desciende en torno al trono. Entre Vonotar y tú se está formando un profundo foso. Entonces, de

173. *Un monstruo gigantesco, de color verde, se desliza hacia ti desde las sombras.*

las profundidades de este foso, surgen gritos y gruñidos terroríficos que no tienen nada de humano. Te dispones a luchar, pero no esperabas tener que enfrentarte con un ser tan espantoso. Un monstruo gigantesco, de color verde, se desliza hacia ti desde las sombras. Su cabeza deforme es una masa de tentáculos y ventosas que rezuman una mucosidad negra y pútrida. En el centro de esta masa convulsa, palpita un repugnante ojo amarillo. Vonotar tiene el control de este monstruo y le ordena que te ataque.

Si posees una Efigie, pasa inmediatamente al **34**.

Si no posees una Efigie, pero dispones de la Espada de Sommer, pasa al **164**.

Si no tienes ninguna de estas dos cosas, pasa al **200**.

174

El kalkoth está muerto, pero el eco de sus rugidos resuena aún en la caverna. De repente, te das cuenta de que otra de estas bestias se acerca como un rayo por el túnel. Es la hembra del kalkoth que, enfurecida, desea vengar a su compañero. Sólo puedes huir de una forma: cruzando el lago.

Pasa al **322**.

175

De un salto esquivas al monstruo que ruge de rabia y descargas sobre su cabeza un golpe que habría puesto fuera de combate a cualquier adversario normal. Sin embargo, ves horrorizado que el helghast sigue avanzando hacia ti sin que le hayas causado el menor daño. Es un muerto viviente de extraordinario poder, invulnerable a las armas convencionales. Los señores de la Oscuridad le han enviado aquí para matar a Vonotar y castigarle así por su derrota en la batalla de Holmgulf. Ahora, libre del pentáculo que le aprisionaba, el helghast puede llevar a cabo su misión y regresar para recibir de sus señores recompensas y honores.

Gritas de terror cuando los dedos del helghast desgarran y abrasan tu garganta. Pero nadie oye tus gritos en los sombríos subterráneos. Sólo la muerte acabará con tu insoportable dolor.

Tu vida y tu misión finalizan aquí.

176

Corres hacia la entrada del túnel y pronto dejas el río atrás. El túnel avanza hacia el norte y caminas por él durante largo tiempo. Te resulta imposible calcular la hora que es porque la perpetua penumbra de estas cavernas nunca cambia. A través de las grietas en la pared del túnel, vislumbras otras cuevas y las dimensiones gigantescas de este laberinto te dejan asombrado.

Casi te estás quedando dormido de pie, cuando de pronto percibes un olor a carne asada. Viene de otra cueva situada a tu derecha, unos metros más adelante. Tienes mucha hambre y debes hacer en seguida una Comida.

Si deseas registrar la cueva, pasa al **5**.

Si prefieres no hacer caso de ella y proseguir tu camino, pasa al **132**.

177

Reconoces en seguida el olor acre de la Zarza de Cementerio destilada. Este negro brebaje es un poderoso veneno y te apresuras a ponerle el tapón de nuevo para evitar que sus vapores nocivos se escapen. Si deseas quedarte con esta Poción, anótala en tu *Hoja de Personaje*, en la casilla de objetos de la Mochila.

Ahora regresa al **10** y elige otra vez.

178

Seguís a los bárbaros de los hielos desde hace casi dos horas, cuando una violenta tempestad de nieve se levanta desde el oeste. El terreno se vuelve quebrado y la nieve

oculta las aristas afiladas como cuchillas del hielo que hay debajo. Para los exploradores bárbaros con sus esquís (fabricados con costillas de mamuts de Kalte), la superficie traicionera no ofrece dificultades. Pero atravesarlo a pie representa, por el contrario, una difícil prueba.

El viento cortante barre el glaciar, arrastrando consigo nubes de fina nieve que no te dejan ver. Eres consciente de lo peligroso que sería que os sorprendieran en campo abierto en medio de una ventisca. Así pues, haces a tus compañeros la señal de abandonar la persecución. Pero cuando te diriges hacia donde se hallan tus guías, caes de repente por una grieta abierta en la superficie del hielo.

Pasa al **105**.

179

Se te ocurre un plan audaz. Haciéndote pasar por un bárbaro de los hielos, podrías colocar la escudilla de las hierbas cerca de los guardias; en la penumbra del corredor no es fácil que notaran el humo. A Loi-Kymar le parece bien tu plan y te prepara una mezcla de hierbas que te protegerá contra los vapores nocivos.

Enfundado en las pieles de un bárbaro de los hielos, avanzas por el corredor con la escudilla escondida en tu chaquetón.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si escoges un número entre 0 y 4, pasa al **39**.

Si escoges un número entre 5 y 9, pasa al **296**.

180

En la oscuridad barrida por la nieve, distingues dos pequeños puntos de luz roja que crecen y crecen. De repente, una forma se dibuja en las sombras y ves abalanzarse sobre ti a un espantoso cuadrúpedo. Sus ojos rojos te miran furibundos y al abrirse su boca, una lengua larga, acabada en una especie de arpón, asoma por entre sus colmillos y trata de golpearte el rostro.

—¡Aj! ¡Un kalkoth! —grita Fenor, lanzándose en tu ayuda. Blandiendo su espada, intenta asestar un golpe en la lengua del animal, pero éste se encuentra ya encima de ti y tendrás que luchar con él.

Indiferente al ataque de Fenor, la bestia sólo parece interesarse por ti. Fenor la ataca por detrás, por lo que no resulta herido.

Resta 3 puntos adicionales de RESISTENCIA a tu adversario en cada asalto, por el daño que le inflige Fenor.

Kalkoth: DESTREZA, 11
RESISTENCIA, 35

Si matas al animal sin perder ningún punto de RESISTENCIA, pasa al **70**.

Si pierdes algún punto de RESISTENCIA durante el combate, pasa al **129** inmediatamente.

181

Las Coronas de oro tintinean por el corredor, pero no producen el efecto deseado. El bárbaro de los hielos permanece en su puesto sin advertir, al parecer, la presencia del oro que reposa a pocos metros de él.

Si deseas poner en práctica el plan de nuevo, arrojando otras monedas, vuelve al **152**.

Si no te quedan más Coronas, o si no quieres volver a poner el plan en práctica, puedes atacar al guardián pasando al **208**.

Si lo prefieres, puedes regresar por el corredor hasta el cruce y tomar el túnel que lleva al oeste. Para ello pasa al **189**.

182

Descubres un estrecho pasadizo que conduce a una cueva erizada de estalagmitas. Dos túneles se abren en la pared de enfrente: ambos se pierden en la oscuridad. En la nieve, junto a la entrada de cada túnel, adviertes gran cantidad de huellas extrañas.

Si dominas la Disciplina Kai de *Rastreo*, pasa al **75**.

Si deseas tomar el túnel de la derecha, pasa al **114**.

Si prefieres explorar el túnel de la izquierda, pasa al **235**.

183

Avanzas hacia el corredor orientado al norte todo lo deprisa que tu tobillo dislocado te lo permite.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si dominas la Disciplina Kai de *Caza*, suma 2 al número escogido.

Si el total obtenido es un número entre 0 y 3, pasa al **89**.

Si es un número entre 4 y 11, pasa al **215**.

184

El túnel es corto y llegas en seguida a una pequeña caverna. Dos cadáveres humanos yacen en el centro de ella en avanzado estado de descomposición, a pesar de la gélida temperatura. No hay duda de que llevan muertos mucho tiempo. Ambos van vestidos con pieles y uno de ellos aún conserva en la mano su puñal. Por la posición de los cadáveres, se diría que se mataron el uno al otro en encarnizado combate.

Si deseas registrar los cadáveres, pasa al **298**.

Si prefieres proseguir tu camino, sal de la cueva por el túnel de la pared del fondo pasando al **315**.

Si prefieres regresar sobre tus pasos y tomar el otro túnel, pasa al **125**.

185

Concentras tu energía sobre la cerradura, pero te resulta difícil imaginar su mecanismo interno. Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si dominas la Disciplina Kai de *Sexto sentido*, puedes sumar 2 al número que te salga.

Si el total es ahora un número entre 0 y 4, pasa al **22**.
Si el total es un número entre 5 y 11, pasa al **326**.

186

El hijo del bárbaro de los hielos muerto se arrodilla ante el cadáver de su padre y te lanza una mirada de odio. Adviertes que los otros exploradores bárbaros se están acercando, por lo que deberás actuar con rapidez si quieres salvar la piel.

Entonces decides utilizar al niño como rehén, pero parece un animal salvaje. Te muerde, te araña y te da patadas tratando de que le sueltes.

Pasa al **320**.

187

Al cerrar en torno a tu muñeca el Brazalete, un terrible dolor desgarra tu cabeza. Estás siendo atacado por una poderosa fuerza mental que trata de aniquilar tu voluntad.

Si dominas la Disciplina Kai de *Defensa psíquica*, pasa inmediatamente al **258**.

Si no la dominas, pasa al **93**.

188

Al día siguiente, espesas nubes de nieve gravitan sobre el banco de hielo de Ljuk. Conforme os aproximáis al glaciar, la superficie del banco de hielo se vuelve cada vez más abrupta. Grandes bloques de hielo se yerguen a cada paso, convirtiéndose en obstáculos difíciles de salvar para vuestros trineos. Os veis obligados a descender de ellos y a moverlos a mano por el accidentado terreno para poder alcanzar las laderas más suaves del lejano glaciar de Viad.

Cuando habéis caminado unos ochocientos metros, descubrís delante de vosotros una gran grieta en el suelo. No medirá más de medio metro de ancha, pero se extiende más de un kilómetro en ambas direcciones. Para mayor seguridad, decidís ataros una cuerda a la cintura para atravesarla. Si uno de vosotros cayera a la grieta, los otros podrían izarle fácilmente.

Cruzáis la estrecha grieta sin problemas, pero al llegar al otro lado, os encontráis con una red de grietas. Una fina capa de nieve se extiende por encima de ellas, haciendo difícil descubrirlas. El único modo de localizarlas consiste en tantear el suelo con vuestras armas.

Cuando aún no habéis recorrido un kilómetro de este modo, os encontráis con una grieta de unos dos metros y medio de ancha. Miráis hacia abajo, pero no veis ninguna luz en este profundo y negro abismo. Vuestros trineos miden tres metros y tal vez podrían serviros de puente para cruzar la sima. Pero si los bordes helados cedieran bajo su peso, perderíais en un momento vuestro equipo.

Si quieres descargar los trineos y utilizarlos como puente, pasa al **232**.

Si prefieres cruzar de un salto con los perros kanu y tirar luego de los trineos para llevarlos al otro lado, pasa al **346**.

189

Continúas andando por el corredor y al cabo de quince minutos llegas a una descomunal puerta de piedra, de más de seis metros de altura. Pegas la oreja a su tibia superficie y la sientes vibrar: tras ella suenan unos débiles gruñidos. Como las demás puertas de Ikaya, ésta se halla accionada por una palanca situada a su lado, en el muro.

Si deseas tirar de la palanca y entrar, pasa al **292**.

Si prefieres no entrar, puedes regresar al cruce y tomar el corredor que lleva al este, pasando al **97**.

190

Sueltas al niño en el último momento y fustigas con el látigo a los perros que se lanzan hacia adelante con toda la potencia de sus músculos. Las flechas llueven por todos lados y una se hunde sordamente en el armazón del trineo

descargado. Un par de exploradores está dándote caza, pero tus perros son mucho más rápidos que ellos y pronto los dejas atrás, quedando fuera del alcance de sus flechas.

Al caer la noche, llegas al extremo de las Montañas de Viad. Esta vasta cordillera de granito se eleva en vertical sobre el hielo y la nieve: no podrás atravesar la formidable barrera en una noche sin luna como ésta. Entretanto, se ha levantado un viento del oeste que presagia una tempestad nocturna. Habrás de encontrar un lugar donde guarecerte o no sobrevivirás a la ventisca.

Si dominas la Disciplina Kai de *Rastreo* o la de *Sexto sentido*, pasa al **348**.

Si no dominas ninguna de estas dos disciplinas, puedes buscar un refugio hacia el norte, pasando al **27**.

Si prefieres buscarlo hacia el sur, pasa al **314**.

191

Temblando de miedo y de fatiga, llegas al fin al desfiladero al caer la noche. A lo lejos divisas una pequeña cueva, justo detrás de una cascada helada. El viento sopla con gran fuerza, así que decides guarecerte en la cueva para pasar la noche. Sin embargo, al entrar en ella te quedas sorprendido cuando ves salir un rayo de luz por una hendidura.

Te aproximas cautelosamente a la extraña luz y no ves la grieta que hay delante, en el suelo, cubierta de nieve. Entonces caes por ella entre una avalancha de hielo y nieve.

Pasa al **40**.

192

Si posees un Cristal Radiante, pasa al **267**.

Si no lo posees, pasa al **44**.

193

Tienes las piernas llenas de cortes y moraduras, y la nariz te sangra por haberte golpeado contra una estalactita.

Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA, pero puedes considerarte afortunado: has estado a punto de caer por una profunda hendidura que no habías visto en la oscuridad. Haz los ajustes necesarios en tu *Hoja de Personaje*.

Pasa al **235**.

194

Tu habilidad y tu paciencia al fin se ven recompensadas. Un leve «clic» indica que lo has conseguido y, al sacar el arma de la cerradura, la enorme tapa de piedra se abre lentamente dejando ver en su interior un magnífico Yelmo de Plata.

Si deseas ponerte este Yelmo, anótalo en tu *Hoja de Personaje* y pasa al **308**.

Si decides dejarlo en el cofre de piedra, puedes dirigirte a la escalera y seguir tu exploración, pasando al **323**.

195

Cuando te hallas saltando al otro lado, el hielo empieza a retemblar y la grieta se ensancha. Resbalas y te golpeas la cabeza con el borde, cayendo después al abismo. La cuerda de seguridad que llevas a la cintura se rompe y te precipitas en el vacío.

Pasa al **21**.

196

Tu lucha es desesperada, pero la misma desesperación te da fuerzas para sobrevivir.

El (las) arma(s) que llevabas es (son) arrancada(s) de tu mano y el bombardeo de hielo y piedras que has sufrido te hace perder 2 puntos de RESISTENCIA. Haz los ajustes necesarios en tu *Hoja de Personaje*. No obstante, consigues alcanzar la arcada del norte y ponerte a salvo.

Te hallas desarmado, pero contento de seguir vivo.

Pasa al **306**.

197

Observas que de la caverna parte otro corredor en dirección norte.

Si deseas cruzar silenciosamente junto a las criaturas dormidas para salir por este túnel, pasa al **125**.

Si no quieres arriesgarte a despertarlas, puedes regresar por donde has venido y tomar el otro túnel, pasando al **235**.

Si prefieres atacar a estas criaturas mientras duermen, puedes hacerlo pasando al **109**.

198

El corredor acaba ante una gran puerta de piedra. A diferencia de las otras, esta puerta no se halla accionada por una palanca; en cambio, en el muro, junto a ella, adviertes una pequeña ranura. Te hallas examinándola, cuando observas inquieto que una muchedumbre de bárbaros de los hielos mutantes avanza hacia ti por el corredor lanzando grandes alaridos. Te dispones a hacerles frente, pero son demasiados y, aunque luchas con coraje, pronto dan cuenta de ti y te abaten bajo el peso de sus golpes.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

199

Cuando has caminado poco más de un kilómetro, el túnel de hielo desemboca en una bella gruta. La nieve fundida cae en cascada sobre unas rocas de un mineral plateado que proyectan deslumbrantes reflejos.

Bajo la cascada se abre una pequeña cueva que desaparece en la pared rocosa. No parece haber otras salidas de la gruta.

Si deseas entrar en la cueva, pasa al **82**.

Si prefieres regresar por el corredor y tomar el otro túnel, pasa al **284**.

200

El espantoso ser de los largos tentáculos sale del foso y te ataca. Tendrás que luchar con él a muerte.

Akraa' neonor: DESTREZA, 22
RESISTENCIA, 50

Durante el combate te das cuenta de que Vonotar, que mantiene su bastón negro de mago levantada, tiene los ojos clavados en Loi-Kymar: está atacando al viejo con la fuerza de su mente. Si Loi-Kymar muere, el secreto de su Bastón del Gremio morirá con él.

Si ganas el combate en siete asaltos o menos, pasa al **272**.

Si el combate dura más de siete asaltos, pasa al **324**.

201

La lámpara cruje y unos trozos de piedra se desprenden del techo cuando te columpias sobre la oscura grieta; pero la Cuerda aguanta y llegas sin novedad al otro lado. Recuperas la Cuerda con un breve movimiento de la muñeca y prosigues tu camino a lo largo del pasadizo.

No has andado más que unos metros, cuando adviertes, a tu izquierda, una puerta de piedra en forma de arco. Los extraños motivos esculpidos que la decoran muestran a cientos de esqueletos entrelazados alrededor de unos bloques de piedra lisos. La palanca que hay en el muro, junto a la puerta, se halla levantada.

Si deseas tirar de la palanca para abrir la puerta, pasa al **110**.

Si prefieres continuar por el corredor, pasa al **63**.

202

De pronto, los kalkoths dejan de rugir. Han olido la grasa de baknar de tu piel. Segundos después aparecen y se lanzan sobre ti.

Si deseas quedarte y luchar con ellos, pasa al **263**.

Si prefieres dar media vuelta y echar a correr, pasa al **277**.

203

En el centro de la puerta se abre una pequeña mirilla. Te asomas con precaución y ves al viejo vestido con ropajes azules que descubriste antes al mirar por la abertura de encima de la celda.

Si deseas abrir la puerta, tira de la palanca que hay junto a ella en el muro, y pasa al **56**.

Si prefieres ignorar al viejo, continúa por el corredor en dirección al cruce, pasando al **276**.

204

Los baknars son animales fieros y peligrosos que sólo sienten temor de una cosa: el fuego. Agarrando una antorcha del montón de enseres de tu equipo, la enciendes y sales de la tienda.

El viento sopla con mucha más fuerza que cuando instalasteis la tienda y barre la fina nieve levantando pequeños remolinos que irritan tus ojos. Una sombra se mueve a tu derecha traicionando al baknar que se desliza hacia ti. Cuando se dispone a saltar, ve tu antorcha llameante y lanza un aullido de terror. Segundos después, huye y se pierde en la oscuridad. Compruebas que los perros kanu se hallan bien, aunque un poco nerviosos todavía. Para aseguraros de que el baknar no os atacará otra vez, hacéis turnos de guardia esa noche, conservando a mano las armas y antorchas.

Pasa al **134**.

205

Durante la noche, una violenta ventisca azota con furia salvaje las montañas, enterrando tu improvisado refugio bajo una capa de nieve de más de tres metros. El frío entumece tus manos y tus pies y consume poco a poco tus energías. Vas

cayendo en un profundo letargo del que no despertarás jamás. Las nieves de Kalte pronto te habrán asfixiado.

Tu misión y tu vida acaban aquí.

206

Aguantando la respiración, tratas de aterrizar sobre el polvoriento suelo del corredor haciendo el menor ruido posible. Por desgracia, te tuerces un tobillo al caer y no puedes reprimir un grito de dolor. Entonces, horrorizado, ves a un bárbaro de los hielos sentado a tu izquierda, a pocos metros de ti. Pero, al mirar hacia la derecha, descubres otro corredor orientado al norte, a menos de cinco metros del lugar donde te hallas arrodillado.

Si dominas la Disciplina Kai de *Camuflaje*, pasa al **74**.

Si no la dominas, puedes intentar correr hacia el corredor del norte, rogando a Dios que el bárbaro de los hielos no te vea. Pasa al **183**.

Si lo prefieres, puedes atacar al bárbaro y tratar de hacerle callar antes de que pueda dar la alarma, pasando al **161**.

207

Distingues la negra silueta del odioso ser que se lanza por el túnel hacia el lugar donde te encuentras. Se halla ciego de rabia y sediento de sangre. De pronto se te ocurre que si saltas a un lado cuando el animal surja del túnel, tal vez logres esquivarle y, llevado de su ímpetu, se estrelle contra la fina capa de hielo que cubre el lago y se hunda en él.

Si deseas intentar saltar a un lado cuando el kalkoth aparezca por el túnel y se abalance sobre ti, pasa al **80**.

Si prefieres quedarte y luchar con él cuando surja, pasa al **253**.

208

El bárbaro de los hielos te ve aproximarte y saca su es-

pada de hueso, plantándose delante de la escalera para impedir que subas.

Bárbaro de los hielos: DESTREZA, 17
RESISTENCIA, 30

Si ganas el combate en cuatro asaltos, o menos, pasa al **4**.
Si ganas el combate en más de cuatro asaltos, pasa al **81**.

209

Permaneces aferrado a la pared rocosa toda la noche. El viento glacial te azota y tiritas de forma incontrolable mientras luchas por permanecer consciente. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Sin embargo, la grasa de baknar te permite conservar el suficiente calor en tu cuerpo para sobrevivir y salvar la vida.

Pasa al **155**.

210

Junto al cuerpo del bárbaro yace una Espada de Hueso incrustada de dientes. Puedes quedarte con esta arma si lo deseas. Al registrar su cadáver, encuentras también en su muñeca izquierda un Brazalete de Oro.

Si dominas la Disciplina Kai de *Sexto sentido*, pasa al **316**.

Si deseas llevarte el Brazalete de Oro, pasa al **236**. (Póntelo en la muñeca y anótalo en tu *Hoja de Personaje*, en la casilla de Objetos Especiales.)

Si no quieres llevarte el Brazalete, sigue rápidamente por el corredor hasta que llegues a un cruce situado un poco más lejos. Pasa al **215**.

211

El ciclón desgarra tus ropas y te bombardea con trozos de hielo y roca. Aprietas los dientes y tratas de correr, pero el frío agota tus fuerzas y te obliga a agarrarte a la pared para que el violento torbellino no te absorba.

Elige al azar un número en la Tabla de la suerte. Si tu puntuación actual de RESISTENCIA es inferior a 10, resta 3 al número que hayas elegido.

Si el total obtenido es un número entre –3 y 3, pasa al **95**.

Si el total es un número entre 4 y 9, pasa al **196**.

212

Cuando regresas a la tienda, Dyce se halla preparando una deliciosa comida que pronto llena vuestros estómagos y eleva vuestra moral. Habéis avanzado mucho y, a pesar de las duras pruebas físicas que habéis tenido que soportar, os sentís confiados e impacientes por continuar la marcha.

Irian saca las mantas de piel del trineo y os disponéis a pasar una buena noche de sueño. No te quitas más que las botas —los pocos días que llevas en estas tierras desoladas te han enseñado mucho sobre las técnicas de supervivencia—. Al descalzarte, tienes gran cuidado de que las botas conserven bien su forma: en estas temperaturas glaciales, tus suaves botas de cuero pronto estarán duras como una piedra y, si han perdido su forma durante la noche, por la mañana lo pasarás mal para volver a ponértelas. Para desatarte los cordones, has de quitarte las manoplas, pero tienes que interrumpir la operación constantemente y deslizar tus manos de nuevo en los guantes para evitar que los dedos se te congelen. Arrebujado al fin bajo las mantas, con los dientes castañeteándote de frío, logras conciliar un sueño profundo, mientras fuera gime el viento.

Pasa al **238**.

213

Apuntas con la Espada de Sommer a la varita de cristal de Vonotar y un instante después el cono de escarcha, desviado de su trayectoria, se estrella contra tu dorada espada. Vonotar lanza una maldición y comprendes que el poder

de la Espada de Sommer ha vuelto a salvarte de la magia destructora de Vonotar.

Pasa al **252**.

214

Desgraciadamente, el kalkoth ha percibido tu olor y se precipita hacia tu escondite. Su gigantesca pata te alcanza y sus uñas te desgarran la manga de la chaqueta. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Te das cuenta de que el único modo de huir de este ser consiste en cruzar corriendo por encima del lago.

Si deseas huir del kalkoth, pasa al **322**.

Si prefieres luchar con él, pasa al **123**.

215

El corredor dobla en ángulo. Suspiras con alivio: detrás de ti todo está en silencio. Pero adviertes que el retumbar que escuchaste antes es más intenso aquí. Unos metros a tu izquierda, un corto pasadizo conduce hasta una puerta de piedra que se halla cerrada.

Si deseas inspeccionar la puerta, pasa al **13**.

Si prefieres seguir caminando por el corredor en dirección norte, pasa al **254**.

216

No lleváis recorridos más de dos kilómetros, cuando los primeros exploradores de los bárbaros de los hielos hacen su aparición por el norte, sobre esquís. Al principio son sólo dos feroces guerreros, pero pronto se han unido a ellos otros tres. Son altos y fornidos y van vestidos con pieles. Algunos se protegen además con una armadura de hueso. A pesar de su tamaño, se deslizan por la nieve con una gracia y una agilidad casi felinas. Cada uno de ellos lleva sujeto a la espalda un largo palo en cuyo extremo ondea una pequeña bandera.

De pronto, una flecha con punta de hueso pasa silbando junto a tu rodilla y se clava en el trineo. A continuación, un bárbaro de los hielos pasa por tu derecha sobre sus esquís, a menos de diez metros. Distingues claramente sus ojos oblicuos y sus salientes pómulos. Y de pronto te das cuenta de que lo que habías tomado por músculos y piel, es en realidad un niño. Cada explorador bárbaro lleva un gran saco a la espalda con un niño pequeño dentro. Los niños van armados con pequeños arcos de hueso y lanzan una lluvia constante de flechas mientras sus padres avanzan esquiando.

De repente, Irian cae con una flecha en la espalda. Dyce corre en su ayuda, pero es abatido por las flechas antes de dar una docena de pasos. Fenor está herido: una flecha ha atravesado su garganta. Sigue andando unos metros, tambaleándose, y luego se desploma en la nieve. Te has quedado solo. Un bárbaro de los hielos pasa por tu izquierda y, haciendo un viraje, se lanza derecho contra ti. Lleva una lanza en la mano con la que te apunta al pecho.

Si deseas luchar con este explorador bárbaro, pasa al **158**.

Si prefieres tratar de escapar, pasa al **149**.

217

El monolito estalla de pronto en cientos de fragmentos cortantes como cuchillas que saltan por el aire. Acribillado por ellos, la fuerza de la explosión te tira al suelo. Pierdes 10 puntos de RESISTENCIA.

Si continúas vivo, pasa al **154**.

218

La caja de hueso contiene un bello Diamante, cuyas múltiples facetas brillan y centellean incluso en la penumbra de esta cueva de hielo. En Sommerlund, una joya de esta calidad valdría miles de Coronas. Si deseas guardarte este Diamante, deslízalo en tu bolsillo y anótalo en tu *Hoja de Personaje*, en la casilla de Objetos Especiales.

Ahora puedes examinar la puerta de la fortaleza pasando al **52**.

219

Adviertes que el sordo retumbar suena en esta parte de la fortaleza con mucha más intensidad que en el corredor orientado hacia el este. Hay algo inquietante en este extraño ruido. Así pues, decides abandonar el corredor del oeste y seguir por el del este.

Pasa al **349**.

220

Al día siguiente, el frío es intensísimo. El fuerte viento del oeste sopla implacable mientras conduces el trineo en dirección a la llanura de Hrod. La nieve se te mete en los ojos y los labios agrietados te sangran. Sin embargo, hacia el mediodía, llegáis al borde de la llanura. Irian y Dyce, en su trineo, alcanzan la pared de hielo los primeros y os animan a que os reunáis con ellos lo más deprisa posible.

Pero de improviso, con gran estruendo, una enorme brecha se abre entre los dos trineos. Tiras de las riendas frenéticamente, pero demasiado tarde: los perros kanu no tienen tiempo de detenerse y desaparecen en el vacío. Vuestro trineo queda en equilibrio en el borde de la grieta, mientras los perros se balancean aullando, suspendidos de sus arneses sobre el abismo. Con infinita precaución, te arriesgas a lanzar una mirada abajo. El arnés de los primeros perros se ha partido y los dos animales han caído unos cincuenta metros, quedando sobre un saliente helado. Uno de ellos parece estar muerto. El otro se halla malherido y gime junto al cuerpo inmóvil de su compañero. De pronto notas una fuerte sacudida y el trineo empieza a oscilar. El pánico se apodera de ti.

Si deseas deslizarte con precaución hacia la parte trasera del trineo, donde se encuentra Fenor, pasa al **146**.

Si prefieres saltar del trineo al hielo resquebrajado, pasa al **29**.

221

En el corredor en el que te hallas ahora la temperatura es mucho más agradable que en la helada caverna de fuera. Por primera vez en muchos días, puedes bajarte la capucha y quitarte las manoplas sin arriesgarte a que tus manos y tus orejas se congelen.

Adviertes que el pasadizo asciende hasta una especie de rellano del que parte otro corredor hacia el este. Suspendidas de su techo abovedado, a intervalos regulares, hay lámparas de M'lare, cuya luz fantasmal ilumina los muros adornados con motivos esculpidos.

Al acercarte al rellano, observas una arcada que da a una pequeña pieza. La franqueas y te encuentras con un extraño espectáculo: una habitación llena de pieles hechas jirones, fragmentos de cacharros rotos y toda suerte de restos que parecen haber sido almacenados aquí desde hace cientos de años. Una gran palanca sobresale del muro, junto a la arcada.

Si deseas entrar en esta habitación y examinar su contenido, pasa al **38**.

Si deseas tirar de la palanca, pasa al **163**.

Si prefieres seguir caminando hacia el este, por el corredor, pasa al **237**.

222

Valiéndote de tu Disciplina Kai, te ocultas en la sombra proyectada por una pilastra. Los bárbaros de los hielos pasan a menos de un palmo de ti, pero no advierten tu presencia. Cuando estás seguro de que se hallan ya bien lejos, sales de las sombras y continúas por el corredor.

Pasa al **330**.

223

El trineo contiene el material que se indica más abajo. Puedes elegir los objetos que desees y guardarlos en tu Mochila, pero recuerda que en ésta sólo hay espacio para 8 Objetos.

Provisiones suficientes para 5 Comidas (cada Comida cuenta como un Objeto).

Una Tienda de Campaña (cuenta como 3 Objetos).

Mantas de Piel (cuentan como 2 Objetos).

Una Cuerda larga (cuenta como 2 Objetos).

Dyce se ofrece voluntario para regresar al *Cardonal* con los perros y el trineo, mientras los demás proseguís vuestro camino en dirección a Ikaya, la fortaleza de hielo.

Ikaya fue excavada en la roca, en la cordillera de Hrod, muchos años atrás, por una raza de seres desaparecida hace largo tiempo. Miles de años pasaron antes de que los bárbaros de los hielos emigraran de las Tierras Inexploradas y se establecieran aquí, declarándose dueños de la fortaleza. Desde entonces, sus jefes, a quienes se conoce con el nombre de «Brumalmarcs», ejercen su dominio sobre Kalte desde el seguro abrigo de la fortaleza.

Cuando lleváis recorridos casi ocho kilómetros, Irian señala de pronto al oeste.

—¡Allí! ¡Allí! Estoy seguro de haber visto algo.

Te detienes y escudriñas el horizonte, tratando de descubrir algo inusual en el monótono paisaje de hielo y nieve.

—¡Mirad allí! —grita Fenor, indicando una altura a poco más de un kilómetro. Dos guerreros, vestidos con pieles, permanecen en pie sobre un bloque de hielo y os observan atentamente.

—¡Bárbaros de los hielos! —exclama Irian con voz trémula.

—Si llegan a Ikaya antes que nosotros, podemos darnos por muertos.

Os halláis aún a bastante distancia de la fortaleza y quedan menos de dos horas de luz.

Si deseas no hacer caso de los bárbaros de los hielos y proseguir vuestro camino en dirección a Ikaya, pasa al **327**.

Si prefieres atacarlos y evitar así que alerten a otros, pasa al **307**.

224

Unos seis metros por debajo de la abertura ves a un hombre vestido con una capa oscura. Se halla de rodillas en el centro de un gran pentáculo dibujado con tiza en el suelo de una sucia celda.

Si deseas llamar a este hombre, pasa al **67**.

Si prefieres guardar silencio y seguir tu camino por el corredor, en dirección a la escalera, pasa al **166**.

225

El tapón se halla sellado con cera. Si deseas romper el sello, habrás de arriesgarte a romper también el fino cristal del frasco.

Si deseas correr este riesgo, pasa al **54**.

Si no te fías de su contenido y prefieres no arriesgarte a romper el frasco, déjalo y pasa otra vez al **10** para volver a escoger.

226

Tiras frenéticamente del pie aprisionado y consigues soltarte justo en el momento en que el trineo se vuelca sobre la grieta. Fenor se lanza en tu auxilio y tira de ti para apartarte del resquebrajado borde. Un instante después, saltáis juntos al otro lado de la grieta, que se ensancha por momentos, y os reunís con los otros.

Habéis perdido los perros, el trineo y casi todas las provisiones, pero estáis vivos. A pesar de que esta pérdida implica inevitablemente mayores dificultades, tus guías acceden a seguir adelante con la misión.

A lo lejos divisáis un estrecho pasaje que marca la confluencia del banco de hielo con la llanura de Hrod. Al caer la noche alcanzáis el abrigo de este estrecho desfiladero y decidís acampar en él. Un rápido inventario de vuestras provisiones revela que para poder llegar a Ikaya habréis de reducir a la mitad las raciones. La escasa cena que tomas a continuación te hace perder 1 punto de RESISTENCIA.

Pasa al **325**.

227

Los botones de piedra sobresalen unos dos centímetros de la superficie lisa del altar. Observas en torno a ellos unos extraños jeroglíficos, apenas visibles porque el paso del tiempo casi los ha borrado. Has de decidir ahora en qué orden vas a apretar los botones. Si dominas la Disciplina Kai de *Poder mental sobre la materia*, puedes hacer que los botones se hundan sin necesidad de tocarlos.

Si decides apretar primero el botón de la izquierda y luego el de la derecha, pasa al **102**.

Si decides apretar primero el de la derecha y a continuación el de la izquierda, pasa al **334**.

Si decides apretar los dos a la vez, pasa al **299**.

228

Recurres a todo tu poder de concentración para elevar en el aire la escudilla de humeantes hierbas y hacerla avanzar por el corredor. Consigues depositarla a la sombra de una pilastra y observas sus efectos con gran curiosidad. Antes de que transcurra un minuto, los guardias bárbaros se desploman en el suelo.

—Ahora es nuestra oportunidad —musita Loi-Kymar, haciéndote salir de la cocina. En seguida llegáis al salón del trono sin ser descubiertos y os encontráis con que una de las magníficas puertas tachonadas de pedrería no se halla cerrada con llave. Desenvainas la espada, empujas suavemente la puerta y penetráis en la cámara de Vonotar.

Pasa al **173**.

229

Reconoces al monstruoso ser: es un javek, una serpiente de los hielos con dos cabezas, cuyo veneno es mortal. Mientras se desliza hacia ti, ves cómo se abre la boca de su segunda cabeza y distingues sus curvos colmillos amarillos de los que gotea el veneno. Se mueve muy deprisa y te das cuenta de que no podrás sacarle ventaja en esta estrecha cornisa.

Si posees una Esfera de Fuego, pasa al **46**.

Si no la posees, dispónte a luchar. Pasa al **88**.

230

El helghast se consume y se desintegra a tus pies, mientras un nauseabundo gas verde brota a través de sus vestiduras. Al contemplar sus restos, comprendes que este monstruo debió ser enviado aquí por los señores de la Oscuridad para matar a Vonotar y hacerle pagar así por su derrota en la batalla de Holmgulf. El pérfido brujo debió descubrir al helghast y le encerró en un pentáculo en espera de hallar el medio de librarse definitivamente de él.

Te tocas con precaución la garganta herida y das gracias a los dioses por haber tenido la espada de Sommer: su poder ha vuelto a salvarte la vida. Después das media vuelta y te apresuras a descender la escalera, dejando atrás los nauseabundos restos del helghast.

Pasa al **166**.

231

Sientes que pasa algo raro. En Kalte no hay minas y, por consiguiente, todos los metales, no sólo el oro, son considerados bienes raros y preciados. El único medio que tie-

nen los bárbaros de los hielos de procurarse metal, es cambiarlo cada verano por pieles en el mercado de Ljuk. Pero sólo el acero les interesa. Así pues, deduces que llevan estos Brazaletes por obligación y no como adorno. Si deseas ponerte uno de estos Brazaletes de Oro, anótalo en tu *Hoja de Personaje*, en la casilla de Objetos Especiales.

Si te pones el Brazalete, pasa al **187**.

Si no haces caso de ellos y sigues explorando Ikaya, pasa al **63**.

232

Tardáis casi una hora en cruzar la grieta, pero al fin lo conseguís. La ascensión del glaciar de Viad es una empresa temible. La pared de hielo, cortada a pico, mide más de treinta metros. Tenéis que descargar todo el equipo e izarlo hasta lo alto antes de volver a cargarlo, pieza por pieza, en los trineos. Los perros no hacen más que luchar entre sí y los víveres han sufrido tanto, que esa noche todo lo que os queda para comer son unas inmundas gachas.

Levantáis la tienda en lo alto del muro del glaciar, al abrigo de una hondonada en el hielo, y os preparáis para un merecido descanso.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si has elegido un número entre 0 y 6, pasa al **85**.

Si has escogido un número entre 7 y 9, pasa al **300**.

233

Reconoces en seguida el líquido: es un brebaje de laumspur, una hierba de grandes propiedades curativas. Esta Poción concentrada permite a quien la bebe recuperar 5 puntos de RESISTENCIA. Si deseas guardarte este frasquito, no olvides anotarlo en tu *Hoja de Personaje* como un Objeto de tu Mochila.

Ahora regresa a la sección **10** y vuelve a escoger.

234

El hombre vacila un instante y luego responde:

—¡Pues la posada del Ancla Herrumbrosa, claro está!

Si deseas borrar ahora el pentáculo para liberarle, pasa al **170**.

Si no deseas liberarle, cierra la puerta y regresa al corredor principal pasando al **254**.

235

Tras recorrer una corta distancia, llegas a una vasta cueva llena de estalactitas y estalagmitas. Su suelo se encuentra cubierto de huellas y huesos de animales, pero el lugar parece desierto y tranquilo. Observas que el muro del norte presenta una superficie totalmente lisa, compuesta por bloques de granito que ascienden hasta el techo de hielo a más de treinta metros de altura. De pronto comprendes que lo que contemplas son los cimientos de piedra de Ikaya: así pues, has llegado a la fortaleza de hielo.

Medio oculta por las numerosas estalagmitas, distingues una rampa que conduce a una gran puerta de piedra abierta en el muro de la fortaleza. Tu descubrimiento te hace recobrar las esperanzas: si consigues penetrar en Ikaya y capturar rápidamente a Vonotar, aún tendrás tiempo de regresar al lugar donde se halla anclado el *Cardonal*, antes de que los hielos cubran el mar.

Si deseas atravesar la helada caverna y examinar la puerta de piedra, pasa al **52**.

Si prefieres detenerte a examinar los huesos esparcidos por el suelo, pasa al **115**.

236

Al cerrarse el broche del Brazalete en torno a tu muñeca, sientes en tu cabeza un terrible dolor. Estás sufriendo el ataque de una poderosa Fuerza Mental que trata de aniquilar tu voluntad.

Si dominas la disciplina Kai de *Defensa psíquica*, pasa inmediatamente al **345**.

Si no dominas esta disciplina, pasa al **9**.

237

Pronto llegas al pie de una ancha escalera de piedra que asciende en dirección norte hasta un rellano situado unos diez metros más arriba. El centro de cada escalón se halla muy desgastado por las pisadas de las innumerables criaturas que en otro tiempo habitaran los niveles inferiores de la fría Ikaya. Mientras subes por ellos, te preguntas cuánto tiempo pasará antes de que te descubran. Hasta ahora no has encontrado un alma en estos corredores desiertos.

Cuentas con la ventaja del elemento sorpresa y le pides al cielo que Vonotar no sospeche que un intruso ha penetrado en el corazón de su propia fortaleza. Llegas en seguida al rellano y atraviesas una cueva vacía para dirigirte a la arcada del fondo, sumergida en la penumbra. En este punto, el corredor se bifurca: un ramal avanza hacia el este y el otro hacia el oeste. Te sientes hambriento y debes hacer inmediatamente una Comida, si no quieres perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Si deseas tomar el pasadizo del este, pasa al **92**.

Si prefieres tomar el del oeste, pasa al **297**.

238

Los siguientes dos días constituyen un verdadero infierno. Tropezáis continuamente con montones de hielo resquebrajado que os cierran el paso y os veis forzados a cruzar por encima de ellos desmontando de los trineos y empujando éstos. El avance es lento. Los perros kanu se hallan nerviosos y se asustan de la menor cosa, y los trineos se vuelcan a cada paso desparramándose su carga por el suelo.

Una cortina de nieve helada reduce vuestra visión. En dos ocasiones, Fenor e Irian caen en una grieta, pero afortunadamente lográis sacarlos de ella con vuestras cuerdas de seguridad. A continuación, tu trineo sufre la misma suerte. Dyce se ofrece voluntario para descender por la grieta atado a una cuerda, y ha de descargar el trineo caído para poder izarlo. Tras dos horas de agotadores esfuerzos, conseguís subir el trineo, pero descubrís entonces que ha quedado inservible y tendréis que abandonarlo.

Una tempestad se levanta en seguida por el oeste, soplando con tal fuerza que os resulta difícil manteneros en pie. Unos minutos más tarde, las condiciones meteorológicas se han vuelto tan malas, que os veis obligados a deteneros, montar las tiendas y esperar a que pase la tormenta. Durante horas, el viento implacable zarandea la tienda. Y mientras te dejas invadir por el sueño, te preguntas qué os deparará la mañana. No sospechas lo más mínimo el sorprendente espectáculo que te aguarda.

Pasa al **117**.

239

Pronto pierdes el conocimiento. Has sucumbido al terrible poder de una vieja Piedra Maldita, un poder al que ningún ser vivo logra sobrevivir. La muerte es inevitable y no tardará.

Puede servirte de consuelo saber que tu cadáver pronto será descubierto por un guardián bárbaro, quien se lo entregará a Vonotar (junto con la Piedra Maldita). El traidor se sentirá tan gozoso de tu muerte, que ordenará que tu cuerpo sea conservado en un bloque de hielo y expuesto como un trofeo en el salón del trono. Pero las radiaciones de la Piedra Maldita, que ha quedado en tu bolsillo, alcanzarán a Vonotar. Tras largos meses de sufrimiento, él también morirá.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

240

Caes más de diez metros antes de aterrizar sobre tu espalda, en el fondo de la grieta, encima de un montón de nieve. Te hallas rodeado de puntiagudas estalagmitas y afilados trozos de hielo, pero, milagrosamente, has resultado ileso. Maltrecho, pero contento de hallarte vivo, consigues levantarte apoyándote en una estalagmita. Entonces te das cuenta de que ves tus manos perfectamente: una débil luz se filtra por una grieta a tu izquierda. Tu curiosidad es mayor que tu prudencia y saltas sobre la grieta del suelo para explorar esta misteriosa cueva.

Pasa al **284**.

241

El bárbaro de los hielos se encuentra aún de rodillas cuando le atacas y no logrará reaccionar hasta el tercer asalto. Por este motivo, no deberás hacer caso de los puntos de RESISTENCIA que pierdas en el curso de los dos primeros asaltos.

Bárbaro de los hielos: DESTREZA, 18
RESISTENCIA, 28

Si vences, pasa al **186**.

242

La puerta de piedra es totalmente lisa. No se ven en ella ni goznes, ni cerraduras, ni palancas, al menos desde este lado del muro.

Si dispones de la Espada de Sommer, pasa al **42**.

Si no dispones de ella, no podrás salir de esta cámara más que a través del pasadizo que arranca del muro norte. Pasa al **145**.

243

Realmente tienes suerte. Has estado a punto de caer por una profunda hendidura que no habías visto en la oscuridad. Con unas cuantas moraduras adicionales en las rodillas y en las espinillas, sigues caminando hacia la distante luz.

Pasa al **235**.

244

Avanzas hasta el altar pisando con precaución sobre el suelo del templo. La estatua parece fría e inerte, y sin embargo sientes que alguien o algo se halla encerrado dentro. Casi oyes unos gritos desesperados implorando libertad.

Si deseas romper la estatua con tu espada, pasa al **150**.

Si no posees ningún arma, o si prefieres salir del templo, dirígete hacia la arcada del norte, pasando al **306**.

245

La bestia lanza un espeluznante grito de agonía y el olor pestilente de su cuerpo penetra en tu nariz. Incluso los perros kanu arrugan el hocico de asco y huyen del nauseabundo olor.

Entonces se aproxima Irian con un cuchillo en la mano y no puedes reprimir una mueca de disgusto al comprender que se dispone a desollar al espantoso ser. Con repugnancia, le ves abrir en canal a la bestia, desde la garganta hasta el vientre, y desprender su blanca y gruesa piel. No puedes creer lo que ven tus ojos cuando Irian mete la mano en el animal y la saca llena de una grasa espesa, que extiende por su cara y por su cuerpo.

—Aceite de baknar —grita entusiasmado—. Protege del frío y de la humedad. Es mejor incluso que las pieles para mantenerse aislado de los hielos de Kalte.

Extiende su mano llena del repulsivo aceite y te invita a untarte con él tu piel.

Si deseas aceptar su ofrecimiento, pasa al **91**.

Si no te agrada la idea de oler como una cuba de queso rancio, pasa al **172**.

246

Al bajar la palanca, la puerta de piedra se desliza hacia un lado dejando ver una vasta cámara fría, húmeda y totalmente vacía a excepción de un cofre de granito que descansa en el suelo, junto al muro este.

Si deseas examinar de cerca el cofre, pasa al **45**.

Si prefieres no prestar ninguna atención a esta cámara y seguir subiendo las escaleras, pasa al **323**.

247

El viejo levanta lentamente la cabeza. Sus ojos parecen cansados y enfermos y su larga barba gris se halla salpicada de sangre congelada. Se pone en pie con gran esfuerzo y escudriña la oscuridad de encima de su cabeza.

—¿Quién se esconde ahí? ¿Eres tú, Vonotar? Déjate ver, miserable gusano, o vete. No te tengo miedo y no disimularé el odio que siento hacia ti. ¡Nunca lograrás acobardarme, traidor! —grita desafiante, agitando su descarnado puño.

Su acento resulta inconfundible: es idéntico al tuyo. Este viejo es uno de tus compatriotas, un ciudadano de Sommerlund, natural del puerto nórdico de Toran.

Si dispones de una Cuerda, puedes echársela para sacarle de la celda, pasando al **118**.

Si no dispones de ella, o si no deseas rescatarle, continúa por el corredor pasando al **30**.

248

Cuando te hallas a cien metros del desfiladero, eres presa del vértigo y pierdes el equilibrio. Tratas desesperadamente de aferrarte a la pared rocosa, pero tus dedos se hallan entumecidos por el frío y caes al valle. Tus restos,

perfectamente conservados, serán encontrados por unos exploradores dentro de dos mil años.

Tu misión y tu vida se acaban aquí.

249

Percibes que un grupo de guerreros se acerca por el sur.

Sigue el corredor que avanza hacia el norte pasando al **104**.

250

El frasco se rompe en tu mano y casi todo el líquido negro se derrama sobre la mesa de piedra. Maldiciendo tu mala suerte, hueles con precaución las gotas que han quedado en un fragmento cóncavo del frasco roto.

Si ya has visitado anteriormente el Cementerio de los Ancianos, pasa al **77**.

Si aún no lo has visitado, desconfías de este líquido de olor acre y rápidamente dejas el frasco roto. Pasa al **10** y vuelve a escoger.

251

Por la tarde, vuestro viaje hacia el glaciar se vuelve más penoso. Los vasos sanguíneos de tus ojos comienzan a hincharse y pronto sientes como si te estuvieran pinchando los globos oculares con agujas al rojo vivo, o como si tuvieras el interior de los párpados lleno de arena.

Fenor es el primero en apercibirse de ello y hace detener los trineos.

—Ceguera de las nieves —dice rasgando un trapo viejo para preparar con él una venda.

»Si sigues así, antes de que llegue la noche te habrás vuelto loco de dolor.

Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Fenor venda tus doloridos ojos y hace que te tumbes entre el equipo, en la parte trasera del trineo. Proseguís así la marcha.

Al anochecer, llegáis al pie del glaciar de Viad.

Pasa al **62**.

252

—¡Ha llegado tu hora! —grita una voz, pero quien habla no es Vonotar, sino Loi-Kymar. Un manojo de hierbas vuela por los aires y alcanza de lleno en el pecho a Vonotar. Al instante, el jorobado brujo se halla atrapado por una maraña de enredaderas que le aprisionan de pies a cabeza. Loi-Kymar cruza el foso por el puente de plantas y se reúne contigo en la plataforma.

—Asegúrate de que le quitas todos sus anillos y amuletos —dice mientras se dedica a buscar por todas partes su Bastón del Gremio—. Es un maestro en estratagemas y sería una pena que se perdiera la fiesta especial de bienvenida que le aguarda en Sommerlund.

La sangre fría del viejo te maravilla. El terrible enfrentamiento con el mago no le ha hecho perder la calma.

—¡Ah! ¡Aquí está! —anuncia con aire triunfante mientras saca su Bastón del Gremio de debajo del trono del Brumalmarc.

Le pasas el mapa de Kalte y le indicas el punto donde se halla anclado el *Cardonal*.

—¡No lo necesito! —replica despectivamente—. Los mapas siempre están equivocados; prefiero confiar en mi propio sentido de la orientación.

El viejo mago levanta su bastón y un rayo de luz cegador brota de su extremo. Entonces describe tres grandes círculos en el aire y el salón del trono del Brumalmarc se convierte en un caleidoscopio de colores.

Pasa al **350**.

253

El kalkoth arremete contra ti con tal fuerza que caes hacia atrás, sobre la delgada capa de hielo que cubre el lago.

252. *Al instante, el jorobado brujo se halla atrapado por una maraña de enredaderas que le aprisionan de pies a cabeza.*

Conmocionado por el golpe, no sientes los afilados dientes que se hunden en tu cuello.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

254

En el muro oeste del corredor descubres otra puerta de piedra. A través de la mirilla abierta en el centro de la misma ves al otro lado una celda. Un viejo se halla acurrucado en un rincón, con el rostro y los cabellos manchados de sangre y suciedad. Sus ropas azules están tan sucias, que apenas si se ven las medias lunas y las estrellas bordadas en la tela.

Si deseas abrir la puerta de esta celda, pasa al **56**.

Si prefieres no hacer caso del viejo y proseguir tu camino por el corredor, pasa al **276**.

255

La Disciplina Kai de *Rastreo* te permite saber que el túnel de la izquierda lleva al norte y el de la derecha al este, y que Ikaya se halla a unos ochenta kilómetros, hacia el norte.

Si deseas seguir por el túnel de la izquierda, pasa al **125**.

Si prefieres seguir por el de la derecha, pasa al **184**.

256

La puerta se cierra con un crujido, impidiéndote el regreso por el corredor. Poco a poco te das cuenta de que el suelo ha empezado a temblar, pero este temblor dura tan sólo unos segundos. Cuando cesa, oyes un sordo 'clic' y ves abrirse una grieta en la superficie del negro monolito. La grieta da la vuelta al monolito y cada vez se hace más ancha.

Si deseas prepararte para luchar, pasa al **217**.

Si prefieres echar a correr hacia un rincón y cubrirte con tu ropa, pasa al **7**.

257

Un escalofrío recorre tu espina dorsal cuando los gritos de Dyce se pierden en el negro abismo. Sigues con la mirada fija en las oscuras tinieblas, cuando oyes gritar a Irian.

—¡Allí! ¡Allí! Estoy seguro de haber visto algo.

Te vuelves hacia él, pero adviertes que no señala al desfiladero, sino al oeste.

—¡Mirad! ¡Allí! —dice Fenor, quien señala a su vez a un montículo de hielo cercano. Entonces descubres a dos guerreros vestidos con pieles, en pie sobre un gran bloque de hielo. Miran en vuestra dirección, alertados sin duda por los gritos de Dyce.

—Bárbaros de los hielos —murmura Irian, con voz trémula de miedo—. Si llegan a Ikaya antes que nosotros, estamos perdidos.

Os halláis todavía a bastante distancia de la fortaleza de hielo y quedan menos de tres horas para que caiga la noche.

Si deseas intentar apresuraros para llegar a Ikaya antes que los bárbaros de los hielos, pasa al **327**.

Si decides atacarles para evitar que den la alarma, pasa al **307**.

258

Tu frente se perla de sudor mientras te concentras y tratas de resistirte a este *Ataque psíquico*. Tu agresor, quienquiera que sea, parece un poderoso adversario y eres consciente de que, para poder sobrevivir a la dura prueba que supone este combate mental, será necesario que te deshagas del Brazalete. Pero para quitártelo deberás romper durante unos segundos tu Defensa psíquica.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. (Excepcionalmente, considera que 0 equivale a 10.) Si dominas la Disciplina Kai de *Caza* o de *Sexto sentido*, puedes restar 2 al número que te salga. El total resultante te indi-

cará el número de puntos de RESISTENCIA que has perdido antes de conseguir quitarte el Brazalete.

Si sigues vivo, haz los ajustes necesarios en tu *Hoja de Personaje* y pasa al **63**.

259

De pronto, Fenor se levanta de un salto y agarra su espada.

—¡Un kalkoth! ¡Rápido, coged las armas o estamos perdidos!

Los demás empuñan nerviosamente sus armas mientras Fenor desaparece fuera, en la nieve. Un instante después escucháis un alarido de dolor y algo es arrojado contra la tienda, que se derrumba: entonces te encuentras con el cadáver mutilado de Fenor.

Presa del pánico, consigues desembarazarte de la maraña de cosas que te aprisionan y desenvainas la espada. En ese momento, un espantoso monstruo de cuatro patas salta sobre ti. Sus ojos rojos brillan como ascuas y de su boca abierta, de la que sobresalen unos grandes colmillos, surge una lengua larga, acabada en una especie de arpón. Se halla encima de ti y habrás de combatir con él a muerte.

Kalkoth: DESTREZA, 11
RESISTENCIA, 35

Si pierdes algún punto de RESISTENCIA durante este combate, pasa inmediatamente al **129**.

Si vences al monstruo sin perder ningún punto de RESISTENCIA, pasa al **151**.

260

Lo inesperado de tu ataque te permite descargar dos golpes sobre el bárbaro de los hielos antes de que pueda reaccionar. No pierdes ningún punto de RESISTENCIA en los dos primeros asaltos de este combate. Si el bárbaro de

los hielos continúa vivo y sigue dispuesto a luchar el tercer asalto, sacará una cimitarra de hueso y te atacará con ella. Este bárbaro es invulnerable a la Disciplina Kai de *Ataque psíquico*.

Bárbaro de los hielos: DESTREZA, 17
RESISTENCIA, 29

Si resultas victorioso, pasa al **210**.

261

Al llegar al rellano de abajo, tropiezas y caes, arañándote la pierna. Tendido sobre los escalones de piedra, adviertes una abertura en el muro de la izquierda: se trata de una puerta hábilmente disimulada entre las intrincadas formas esculpidas.

Al mirar más de cerca, descubres una pequeña palanca de la que te apresuras a tirar.

Pasa al **290**.

262

El niño te pega patadas y te muerde el brazo, defendiéndose como un animal salvaje. Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte* para ver si logras o no hacerte con él.

Si escoges un número entre 0 y 6, pasa al **320**.

Si escoges un número entre 7 y 9, pasa al **140**.

Si dominas la Disciplina Kai de *Sexto sentido*, pasa al **71**.

263

Como el túnel es estrecho, tendrás que luchar con los kalkoths por separado. Sus lenguas venenosas se agitan en el aire tratando de clavarte su arpón.

Primer kalkoth: DESTREZA, 11
RESISTENCIA, 35

Segundo kalkoth: DESTREZA, 10
RESISTENCIA, 32
Tercer kalkoth: DESTREZA, 8
RESISTENCIA, 30

Puedes eludir el combate en cualquier momento pasando al **277**.

Si pierdes algún punto de RESISTENCIA durante el combate, pasa al **66** inmediatamente.

Si ganas el combate sin perder ningún punto de RESISTENCIA, pasa al **25**.

264

Entras en una vasta cámara mal iluminada, en la que reina un frío glaciar: es un templo secreto construido por los Ancianos. Su suelo, de losas de cuarzo y granito, se halla salpicado de piedras y trozos de hielo. Bordeado por dos filas de altas columnas, un pasillo central conduce hasta un altar de sacrificios instalado en un nicho del muro norte. Sobre él reposa una extraña estatua, que parece esculpida en una piedra blanca y pulida. A la cabeza y a los pies de la estatua se alzan unos pilares negros, embutidos en la piedra del altar.

A la izquierda de éste, una escalera asciende a través de un arco sumido en la oscuridad, hasta perderse de vista.

Si deseas atravesar el templo en dirección a la escalera, pasa al **60**.

Si quieres atravesar el templo sin pisar más que las losas de cuarzo, pasa al **168**.

Si quieres atravesarlo pisando sólo las de granito, pasa al **244**.

265

Este extraño ser es una serpiente de cristal, un animal necrófago, que se alimenta de los restos de las infortunadas

criaturas que entran en su caverna. Su dura piel es casi transparente y a través de ella ves palpitar sus órganos interiores. Una enorme boca se abre en su cabeza de cristal, por la que asoman dos filas de afilados dientes, asimismo de cristal. Aplastado contra la puerta de piedra, no tienes escapatoria y habrás de luchar a muerte con este monstruo. La serpiente de cristal es invulnerable a la Destreza de *Ataque psíquico*.

Serpiente de cristal: DESTREZA, 15
RESISTENCIA, 30

Si la vences, pasa al **3**.

266

Tratas desesperadamente de soltar tu pie, pero el trineo se vuelca ya hacia el vacío. En un último esfuerzo, consigues soltarte, pero demasiado tarde: caes por la grieta mientras los gritos de horror de tus guías resuenan en tus oídos.

Pasa al **21**.

267

Loi-Kymar señala de pronto al bolsillo en el que guardas el Cristal Radiante.

—¿Por qué llevas una piedra maldita, señor del Kai? ¿No sabes que es peligrosa?

Sacas a toda prisa el Cristal de tu bolsillo y se lo enseñas al mago.

—¡Aj! —grita, como si el simple hecho de mirarlo le causara un intenso dolor—. Tíralo en seguida, antes de que ambos sucumbamos a su maleficio. Es una piedra maldita de los Ancianos, que no puede aportar más que la muerte y la desgracia a cualquier mortal que la ambicione por su belleza.

Obedeces de mala gana a Loi-Kymar y arrojas lejos el Cristal. Táchalo de tu *Hoja de Personaje*.

Pasa al **44**.

268

Consigues rajar la cera sin romper el frasco. No te queda más que destaparlo: el líquido negro tiene un olor fuerte y acre.

Si ya has estado en el Cementerio de los Ancianos, pasa al **177**.

Si no has estado en él, vuelve a poner el tapón rápidamente. Los vapores te están produciendo náuseas, por lo que decides dejar esta sospechosa poción. Pasa al **10** y vuelve a escoger.

269

Descubres un túnel al otro lado del abismo y lo sigues durante muchos kilómetros. Al fin llegas a una enorme caverna, cuyo techo se eleva a más de cien metros por encima de tu cabeza. Un viento glacial se filtra por las numerosas grietas de este techo y sopla con fuerza en la caverna.

Si quieres buscar el modo de trepar hasta el techo para salir afuera, pasa al **335**.

Si prefieres proseguir la marcha y buscar una salida al fondo de la caverna, pasa al **182**.

270

Pillas a los bárbaros de los hielos totalmente desprevenidos. Has matado ya a uno antes de que el otro haya tenido tiempo de reaccionar. Tu adversario se halla desarmado, pero decidido a luchar contigo.

Bárbaro de los hielos: DESTREZA, 14
RESISTENCIA, 25

Si ganas el combate, pasa al **340**.

271

Tu ataque ha hecho perder el equilibrio al explorador bárbaro, que cae levantando una nube de nieve y fragmentos de esquís rotos. El niño vestido de pieles sale despedido de la mochila de su padre y rueda por la nieve, hasta que queda en ella boca arriba, a menos de tres metros de ti.

El explorador bárbaro se halla aturdido por la caída, pero trata de levantarse otra vez.

Si deseas atacar al explorador antes de que se haya repuesto del todo, pasa al **241**.

Si prefieres agarrar al niño y conservarlo como rehén para tratar de escapar, pasa al **262**.

272

Mientras el inmundo akraa' neonor agoniza a tus pies, Vonotar interrumpe su *Ataque psíquico* y corre a refugiarse en el trono del Brumalmarc.

Loi-Kymar se halla aturdido, pero ha sobrevivido a la dura prueba. Rápidamente se reúne contigo en el borde del foso y lanza a él un puñado de hierbas. Segundos después surge del fondo una maraña de enredaderas y plantas trepadoras que crece hasta formar un puente sobre el foso. Os halláis en mitad de él cuando, de repente, Vonotar vuelve a aparecer, sosteniendo en su mano una varita de cristal. Apunta con ella a las plantas y de su extremo brota un cono de escarcha.

Si posees la Espada de Sommer, pasa al **213**.

Si no la posees, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si escoges un número entre 0 y 3, pasa al **143**.

Si escoges un número entre 4 y 9, pasa al **58**.

273

Habréis de viajar hasta Ikaya en trineo. Dispones de dos trineos cargados de víveres y el equipo necesario para lle-

var a cabo tu misión, tirado cada uno por una traílla de seis perros kanu. Esta raza vigorosa, originaria de Kalte, resulta ideal para arrastrar trineos. Su espeso pelo leonado, su poderoso pecho, su conocida fortaleza y su entusiasmo, les hacen perfectos para la dura misión que les espera.

Tus tres guías, Irian, Fenor y Dyce, son expertos exploradores, diestros en las técnicas de la supervivencia en la helada estepa, y conocen bien los peligros ocultos que acechan en ella. Cuando los perros han quedado enganchados a los trineos, Irian y tú subís a uno de ellos e indicáis a los otros que vayan delante.

Al mirar a través de la extensión helada del banco de Ljuk, distingues un resplandor blanco a lo lejos: es la llanura de Hrod.

—Destello de hielo es como la llaman —dice Irian con los ojos brillantes bajo su capuchón de piel—. Se trata del reflejo del banco de hielo. Parece que se halla a tan sólo cinco o seis kilómetros, pero en realidad se encuentra casi a sesenta. La atmósfera de Kalte puede dar lugar a apreciaciones engañosas.

El sol brilla y no sopla el menor viento, lo que os permite avanzar mucho en esta primera jornada. Al caer la noche, decidís acampar. Dejáis los trineos juntos y montáis la tienda bajo un saliente, al abrigo del viento.

Si dominas la Disciplina Kai de *Sexto sentido*, pasa al **35**.

Si no la dominas, pasa al **112**.

274

Examinas atentamente el altar y los dos pilares negros que se levantan en su superficie. El arco de energía que mantenía unidos a estos dos pilares se extingue en cuanto la Espada de Sommer se hunde en el diabólico ciclón. Observas ahora dos botones de piedra en la superficie del altar, en el lugar donde reposaba antes la estatua.

Si dominas la Disciplina Kai de *Sexto sentido*, pasa al **131**.

Si deseas apretar los botones, pasa al **227**.

Si prefieres abandonar el templo, pasa al **306**.

275

El túnel es bajo y estrecho y desciende suavemente hacia una caverna distante, de la que sale luz. Al llegar al final del túnel, lanzas una mirada cautelosa al interior de la cueva, temeroso de que haya dentro algo o alguien a quien sería mejor no molestar. Has hecho bien en ser prudente, porque en el centro de la helada caverna se hallan dos grandes seres peludos. Los restos de un animal despedazado yacen esparcidos por la nieve en torno a ellos.

Si dominas la Disciplina Kai de *Caza*, de *Rastreo* o de *Empatía animal*, pasa al **293**.

Si no dominas ninguna de estas disciplinas, pasa al **197**.

276

Pronto llegas a un cruce: el corredor por el que venías desemboca en otro pasadizo que corre de este a oeste.

Si deseas dirigirte hacia el este, pasa al **349**.

Si prefieres dirigirte hacia el oeste, pasa al **50**.

Si dominas la Disciplina Kai de *Caza* o la de *Rastreo*, pasa al **219**.

277

Regresas a todo correr a la cueva, pero los kalkoths se conocen bien el lugar y te ganan terreno. Al llegar a la cascada helada, adviertes una gran roca plateada que sobresale sobre la entrada de la cueva.

Si llevas un arma, puedes tratar de hacer caer la roca para obstruir la cueva, pasando al **142**.

Si no llevas ningún arma, tendrás que quedarte y enfrentarte a los animales cuando surjan de la cueva. Pasa al **32**.

278

Al primer golpe que descargas sobre el esqueleto, sus huesos se esparcen por la cámara. Al parecer se trataba tan sólo de los inofensivos restos de un viejo guardián de tumbas. Al examinar la espada de cerca, adviertes que su color negro se debe solamente a la herrumbre que recubre la hoja. Bajas el arma y subes lentamente la escalera.

Pasa al **36**.

279

Los baknar tienen fama de dormir hasta tres días después de darse un festín, y por el número de huesos roídos esparcidos por el suelo, lo más probable es que este baknar duerma muchas horas. Así pues, cruzas tranquilamente a su lado y sales de la cueva dejándole con sus ronquidos.

Pasa al **235**.

280

La llave se halla impregnada de un corrosivo jugo digestivo que atraviesa tus manoplas y te quema las manos. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Arrojas la llave lejos y hundes la mano en la nieve para calmar el dolor. Si aún sigues queriendo llevarte la llave, límpiala con nieve antes de guardártela en el bolsillo, pero no olvides anotarla en tu *Hoja de Personaje*, en la casilla de Objetos Especiales. Ahora debes encontrar el modo de abrir la puerta de la fortaleza.

Pasa al **344**.

281

Te tapas la nariz con la manga y te apartas del animal. Irian ha recobrado el conocimiento y se apresura a meter su mano en el aceite de baknar y a extenderlo por su cuerpo.

La luz declina rápidamente y decidís acampar aquí para pasar la noche. Preparáis la cena y os la tomáis. Después te ofreces voluntario para hacer guardia por si vuelven los baknars durante la noche. Prefieres pasar la noche sin dormir, aguantando los fríos vientos de la noche, mejor que compartir la tienda de campaña con tus guías que apestan a aceite de baknar.

Pasa al **325**.

282

El bárbaro de los hielos iba armado con una lanza. Si lo deseas, puedes quedarte con ella. Al registrar su cadáver, descubres un curioso Disco Azul de Piedra. Si decides conservarlo, guárdatelo en el bolsillo y anótalo en tu *Hoja de Personaje*, en la casilla de Objetos Especiales.

Una vez arriba de la escalera, si deseas doblar a la izquierda para dirigirte al norte, pasa al **104**.

Si prefieres doblar a la derecha para dirigirte al sur, pasa al **330**.

283

La puerta se cierra con gran rapidez y apenas si te queda espacio para pasar.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si dominas la Disciplina Kai de *Caza*, puedes sumar 3 al número escogido.

Si el total obtenido se halla entre 0 y 4, pasa al **53**.

Si el total obtenido se halla entre 5 y 7, pasa al **16**.

Si el total obtenido se halla entre 8 y 12, pasa al **113**.

284

Tras recorrer unos cien metros, ves que te hallas en una inmensa caverna que se extiende en todas las direcciones hasta donde la vista alcanza. Acabas de penetrar en las cavernas de Kalte y contemplas en este momento un mundo desconocido, que pocos sommerlundeses han visto jamás. Este gigantesco laberinto subterráneo fue construido por los Ancianos en tiempos remotos, mucho antes de que los sommerlundeses pusieran el pie en Magnamund. Sus largos corredores, sus templos, sus cuevas, albergaron una

raza de seres para quienes el hielo era el medio natural. Las lámparas de M'lare aún cuelgan de sus techos, bañando las cavernas con su luz eterna.

Caminas hacia el norte sin detenerte durante casi seis horas, antes de llegar a la orilla de un río de rápidas aguas. En la otra orilla distingues un túnel que se pierde en la distancia. Sus aguas son profundas y el único modo de cruzarlo parece ser saltar por los bloques de hielo que flotan en su superficie. Tal vez puedas alcanzar así el otro lado, pero la empresa no parece fácil. Para atravesar el río, deberás saltar al menos tres bloques de hielo.

Escoge al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si dominas la Disciplina Kai de *Caza*, puedes sumar 2 al número que hayas escogido. Si tu total actual de RESISTENCIA es inferior a 8, resta 2 al número escogido.

Si tu puntuación total de RESISTENCIA se halla ahora entre –2 y +3, pasa al **94**.

Si tu puntuación total de RESISTENCIA se halla ahora entre 4 y 11, pasa al **176**.

285

Al abrirse la puerta, descubres con horror la mirada vacía de un bárbaro de los hielos, cuyos ojos desprovistos de pupilas te miran fijamente. De su garganta sale un grito ronco, distinto a cuanto oíste jamás, y al instante los lobos se despiertan y comienzan a gruñirte.

Si deseas huir, debes dar media vuelta y echar a correr escaleras abajo. Pasa al **261**.

Si prefieres plantarles cara y luchar con ellos, pasa al **343**.

286

La lanza te roza el brazo y te tira al suelo. Cuando consigues ponerte en pie, ves que el explorador bárbaro se ha detenido y se ha quitado los esquís. Avanza hacia ti con una temible espada de hueso en la mano. Te aprestas al combate.

Pasa al **68**.

287

El bárbaro de los hielos lanza un extraño grito sordo. Te ha localizado y sabes que habrás de hacerle callar antes de que pueda alertar a la fortaleza entera de tu presencia. Dispónte a luchar.

Pasa al **161**.

288

Esa noche una tempestad barre el banco de hielo y entierra vuestra tienda en la nieve. Mientras dormís, la lona cae sobre vosotros empapando vuestras mantas de piel. Al despertar por la mañana, sientes terribles calambres en las piernas. Necesitas darte masaje en ellas durante casi una hora antes de poder caminar. Estás comenzando a desear no haber puesto jamás el pie en este infierno de hielo.

Pasa al **167**.

289

Consigues quitar casi toda la cera endurecida que cubre el tapón y despegas con cuidado el sello de lacre del frágil cuello de la botella.

Si dominas la Disciplina Kai de *Empatía animal*, o si posees por lo menos el rango Kai de Aspirante (es decir, si dominas seis Disciplinas Kai), pasa al **156**.

Si no dominas la Disciplina Kai de *Empatía animal* o si no posees el rango de Aspirante, el olor a moho de este líquido te hace desconfiar de él y dejas rápidamente el frasco. Pasa otra vez al **10** y vuelve a escoger.

290

La puerta de piedra se abre lentamente, mostrando una estrecha arcada envuelta en jirones de bruma que te impi-

den ver lo que se oculta detrás. Adviertes que la temperatura ha descendido de forma brusca.

Si dominas la Disciplina Kai de *Sexto sentido* y has alcanzado el rango de Guardián (lo que significa que dominas las siete Disciplinas Kai), pasa al **341**.

Si dominas la Disciplina Kai de *Sexto sentido*, pero no has alcanzado el rango de Guardián, pasa al **124**.

Si no dominas la disciplina Kai de *Sexto sentido*, te preparas para el combate y atraviesas el arco envuelto en la bruma. Pasa al **264**.

291

Al despertar sientes que algo ha cambiado. Tardas casi un minuto en darte cuenta de que el incesante aullido del viento de la noche ha desaparecido.

—Hace una mañana espléndida —dice Irian alegremente, asomando la cabeza fuera de la tienda. Sales rápidamente de entre las mantas de piel y contemplas el paisaje helado. El aire de Kalte es fresco y claro. A lo lejos un espejismo hace que la tierra parezca hallarse mucho más alta de lo que en realidad puede estar.

—Al anochecer deberíamos haber llegado a «La Roca» —dice Fenor, mientras coloca su arnés a un perro kanu remiso.

—Lo mejor será acampar allí esta noche. Ofrece un buen abrigo. A esta distancia del mar, aquí en el banco de hielo, puede levantarse una ventisca en cualquier momento. Sé de hombres que fueron arrastrados muchos kilómetros por el viento, al no haber sido suficientemente precavidos o afortunados para ponerse a cubierto.

Ese día los perros kanu tiran con fuerza de los trineos, que se deslizan rápidamente y sin problemas por la superficie lisa del banco de hielo. Al caer la tarde ya estáis en «La Roca», un peñasco de granito en mitad del banco de hielo. Su curiosa forma te recuerda a la ciudadela del Rey,

en Holmgard. Acampáis al abrigo de «La Roca», a sotavento, para protegeros de los vientos nocturnos.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si has escogido un número entre 0 y 4, pasa al **103**.

Si has escogido un número entre 5 y 9, pasa al **220**.

292

La pesada puerta se abre deslizándose lateralmente y deja ver un largo puente de piedra que atraviesa una amplia caverna bañada por el resplandor rojizo que despide un fuego infernal. Una bocanada de aire caliente y fétido te da en el rostro y un ruido ensordecedor hiere tus oídos. Quince metros por debajo del puente, unas grandes cubas cuelgan suspendidas sobre las llamas rugientes. Cada una de estas cubas está llena de un hirviente líquido viscoso, que se retuerce y agita como si estuviera vivo.

Una mezcla de miedo y repulsión se apodera de ti y lentamente comprendes el siniestro secreto de este antro. Sobre filas de bancos de piedra yacen los cadáveres mutilados de bárbaros de los hielos desollados y abiertos. Un ser abominable trabaja sobre cada uno de los cadáveres: una verdadera legión de vampiros mutantes pululan y se arrastran por el suelo empapado de sangre. Este antro es un lugar maléfico, un laboratorio de pesadilla, un templo consagrado por Vonotar el Traidor al negro arte de la necromancia.

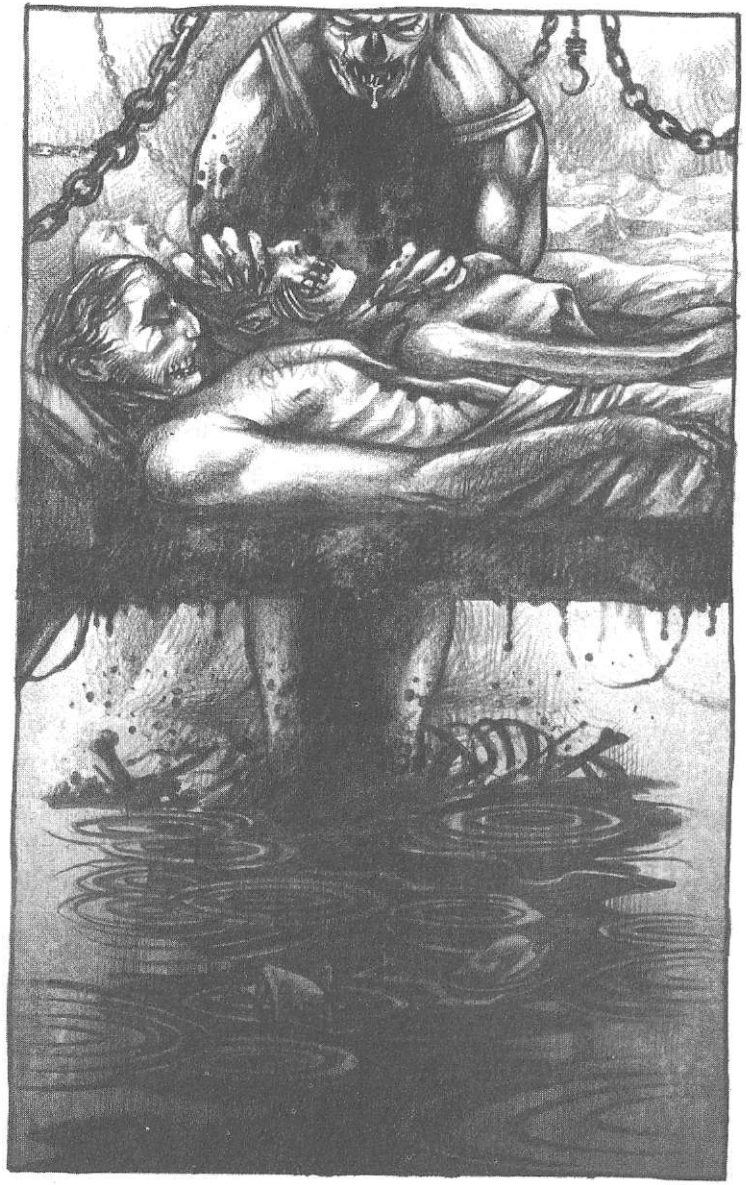
De pronto, al otro lado del puente se abre una puerta y cuatro bárbaros de los hielos hacen su aparición. Al verles arrastrarse pesadamente hacia ti, te sientes embargado por una mezcla de horror y piedad.

Si deseas luchar contra estos seres, pasa al **83**.

Si prefieres huir de este horrible lugar, pasa al **130**.

293

Los seres de la caverna son kalkoths, depredadores salvajes y crueles de Kalte. Su presa favorita es el baknar y



292. *Este antro es un lugar maléfico, un laboratorio de pesadilla, un templo consagrado por Vonotar el Traidor al negro arte de la necromancia.*

son precisamente los restos de uno de estos animales los que yacen esparcidos por el suelo. Existe otro corredor que sale de la caverna en dirección norte, pero se halla en la pared del fondo.

Si deseas pasar sin hacer ruido junto a los kalkoths dormidos, pasa al **125**.

Si prefieres regresar por donde has venido y tomar el otro túnel que lleva al norte, pasa al **235**.

Si decides atacar a estos animales mientras duermen, pasa al **109**.

294

Destruir la puerta de este modo es una empresa agotadora. Necesitarás hacer dos Comidas después de trabajar durante seis horas, o la fatiga te hará perder 6 puntos de RESISTENCIA.

Cuando al fin has abierto un agujero lo suficientemente grande como para escapar por él, descubres que, desgraciadamente, has llamado la atención de alguien.

Pasa al **106**.

295

Al verte entrar, los viejos se levantan de un salto y huyen por un pequeño corredor. Sus gritos de pánico resuenan por los subterráneos.

Estás hambriento y devoras con ansiedad el animal asado, sin detenerte más que para escupir los huesos. Observas entonces que el fuego arde en un extraño recipiente semiesférico de metal. La otra mitad de la esfera yace en el helado suelo. La recoges y compruebas que ambas mitades se ajustan perfectamente formando una esfera completa. Al volverla a abrir, descubres que el fuego continúa ardiendo dentro. Si deseas conservar esta Esfera de Fuego, anótala en tu *Hoja de Personaje*, en la casilla de Objetos Especiales.

Regresa después al túnel pasando al **132**.

296

Desgraciadamente, los guardias recelan algo y te hacen preguntas en su extraña lengua. No tienes otra alternativa que atacarles antes de que den la alarma. Sin embargo, los vapores de las humeantes hierbas van produciendo su efecto en los bárbaros de los hielos, lo que te facilitará el combate: sólo tendrás que luchar 3 asaltos; al final del tercero, los guardianes se desplomarán sin sentido.

Bárbaros de los hielos: DESTREZA, 17
RESISTENCIA, 30

Si sigues vivo, al finalizar el combate puedes hacerle una seña a Loi-Kymar para seguir avanzando hacia el salón del trono.

Vuestra alegría es grande al comprobar que una de las magníficas puertas tachonadas de piedras preciosas no se halla cerrada con llave. La empujas suavemente y penetras en la guarida de Vonotar.

Pasa al **173**.

297

Cuando has caminado cinco minutos, el corredor dobla bruscamente hacia el norte. Un poco más adelante, a tu izquierda, distingues una gran puerta de piedra; la palanca se halla levantada y la puerta cerrada.

Si deseas bajar la palanca para abrir la puerta, pasa al **317**.

Si prefieres seguir tu camino en dirección norte, pasa al **126**.

298

Entre los dedos descarnados de uno de los cadáveres, descubres un curioso Triángulo Azul de Piedra, colgando de una cadena. Los dedos lo sujetan con tal fuerza que has

de romper los huesos para poder soltar el objeto. Si deseas quedarte con este Triángulo Azul de Piedra, pásatelo por la cabeza y llévalo por dentro de la ropa. Anótalo en tu *Hoja de Personaje*, en la casilla de Objetos Especiales.

Ahora puedes salir de la cueva por el túnel que hay en la pared del fondo, pasando al **315**.

O puedes regresar sobre tus pasos y tomar el otro túnel pasando al **125**.

299

Si no dominas la Disciplina Kai de *Poder mental sobre la materia*, unos rayos azules surgen de los pilares negros y te dan de lleno en el pecho. La fuerza de la descarga te lanza hacia atrás y caes sobre el helado suelo del templo. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Si, por el contrario, dominas la Disciplina Kai de *Poder mental sobre la materia*, los rayos vuelven a caer sobre los pilares sin causarte el menor daño.

Si deseas probar de nuevo a apretar los botones, pasa al **65**.

Si prefieres salir del templo, pasa al **306**.

300

Durante tres días con sus noches avanzáis penosamente hacia el norte por el glaciar desolado e inhóspito. Irian y Fenor han sufrido ambos la ceguera de las nieves y el implacable viento del norte parece consumir vuestras fuerzas. En la mañana del cuarto día que pasáis en el glaciar, el viento cede al fin y podéis calcular vuestra exacta posición. Os sentís consternados cuando Irian anuncia que os habéis desviado mucho de vuestra ruta.

Frente a vosotros, las crestas grises de una vieja cordillera surgen amenazadoras por entre las nieves del norte. Es un espectáculo impresionante y desolador.

—Las montañas Myjaviks —dice Dyce, con el desalien-

to reflejado en su rostro barbudo—. Hemos avanzado demasiado hacia el este.

Las montañas Myjavik se levantan ahora entre vosotros e Ikaya. Atravesarlas significa abandonar los trineos y los perros kanu y continuar a pie con el equipo a la espalda. Existe otra posibilidad, pero os haría perder dos días preciosos: consiste en regresar hasta el glaciar y reemprender desde allí la marcha en dirección a Ikaya.

Si deseas abandonar los perros y los trineos, y atravesar a pie las montañas Myjavik, pasa al **12**.

Si prefieres perder dos días y regresar al glaciar de Viad, pasa al **238**.

301

—Nos hallamos en el mismo piso en el que se encuentra la sala del trono del Brumalmarc —murmura Loi-Kymar, mirando por un resquicio de la puerta de la cocina—. Está al final de este corredor.

Dos bárbaros de los hielos permanecen apostados junto a las puertas con incrustaciones de pedrería que dan acceso a la gran sala del trono. Unas extrañas armaduras de hueso les cubren de pies a cabeza y van armados de espadas de cristal. El viejo mago se aparta de la puerta y dice:

—Debemos deshacernos de ellos rápida y silenciosamente.

Saca tres tarros de sus bolsillos y musita un extraño conjuro mientras mezcla su contenido en un recipiente de piedra. A continuación coge una jarra de agua que hay sobre la mesa y salpica unas gotas sobre las hierbas: al momento, una voluta de humo azul se eleva del recipiente.

—Esto silenciará a los guardias si conseguimos colocarlo lo suficientemente cerca de ellos.

Si dominas la Disciplina Kai de *Camuflaje*, pasa al **122**.

Si dominas la Disciplina Kai de *Poder mental sobre la materia*, pasa al **228**.

Si dominas la Disciplina Kai de *Caza*, pasa al **347**.

Si no dominas ninguna de estas Disciplinas, pasa al **179**.

302

Desciendes más de sesenta metros antes de llegar al fondo de la grieta. La oscuridad es absoluta, a no ser por un pequeño punto luminoso a lo lejos. Te diriges hacia la luz, pero tu avance es lento y fatigoso. Grandes trozos de rocas partidas y de hielo cubren el suelo y en la oscuridad tropiezas constantemente con ellos, cayendo con frecuencia.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si dominas la Disciplina Kai de *Sexto sentido*, puedes sumar 2 al número que te salga.

Si el total obtenido es 0 o 1, pasa al **37**.

Si el total obtenido es un número entre 2 y 7, pasa al **193**.

Si el total obtenido es un número entre 8 y 11, pasa al **243**.

303

Metes la Llave en la cerradura y la haces girar en el sentido de las agujas del reloj. Un «clic» confirma que el mecanismo funciona. Poco a poco la llave escapa de tu mano y desaparece dentro de la cerradura: entonces se abre la gran tapa de piedra, mostrando en el interior del cofre un Yelmo mágico de plata.

Si deseas colocarte este espléndido Yelmo en la cabeza, pasa al **30**.

Si prefieres dejarlo donde está, puedes inspeccionar las escaleras pasando al **323**.

304

La poderosa espada ilumina el pasadizo con su resplandor dorado. El helghast lanza un grito espantoso y retrocede con los ojos brillantes de odio y miedo. Ha reconocido tu arma y comprende que su poder significa la muerte y la des-

trucción eterna para los de su especie. Cegado por el pánico, te ataca con su poderoso *Ataque psíquico*. A menos que domines la disciplina Kai de *Defensa psíquica*, perderás 2 puntos de RESISTENCIA adicionales en cada asalto del combate que libres con este monstruo. Por otro lado, él es invulnerable a tu *Ataque psíquico*. Sin embargo, el poder de tu Espada de Sommer te da derecho a doblar todos los puntos de RESISTENCIA que pierda este muerto viviente.

Helghast: DESTREZA, 22
RESISTENCIA, 30

Si sales victorioso del combate, pasa al **20**.

305

La enorme bestia cae rodando del trineo y queda inmóvil. Fenor ha conseguido encender una antorcha y ataca con ella a los otros dos baknars. Temerosos del fuego, huyen rápidamente, despavoridos. Lanzas un grito de júbilo al verles desaparecer y te vuelves para felicitar a tus valientes guías; pero te quedas atónito al observar que han comenzado a despellejar el cuerpo del baknar. Contemplas con asco cómo Dyce abre a la bestia en canal, desde la garganta hasta el vientre, con su afilado cuchillo de caza. Le arranca la piel de un tirón y mete las manos en la espesa grasa del animal. El olor de esta grasa es horrible, tan horrible que hasta los perros kanu entierran sus hocicos en la nieve para librarse de él. No puedes creer lo que ves, cuando los dos guías comienzan a extender este repugnante aceite por sus rostros y por el interior de sus ropas.

—Aceite de baknar —grita Fenor entusiasmado—. Nada como él para protegerse del frío y la humedad.

Entonces saca la mano del animal muerto y te ofrece la nauseabunda grasa.

Si deseas aceptar su ofrecimiento, pasa al **8**.

Si la idea de oler como una cuba de queso rancio te desagrada, pasa al **281**.

306

Al atravesar la arcada, distingues una palanca en el oscuro muro de piedra. Tiras de ella y una puerta se corre a tu espalda, cerrando el templo. La temperatura es más alta en este pasadizo y, en alguna parte, a lo lejos, oyes un sordo retumbar. Delante de ti, al final del oscuro pasadizo, ves una luz. Avanzas unos metros y descubres que esta luz se filtra por una abertura rectangular próxima al suelo. Al asomarte por ella, ves otro corredor tres metros más abajo.

Si deseas colarte por la abertura y saltar al corredor de abajo, pasa al **206**.

Si decides continuar por el pasadizo, pasa al **6**.

307

Te preparas para el combate y das a tus compañeros la señal de atacar. Pronto advierten el peligro los bárbaros de los hielos y huyen hacia el oeste. Consternado, ves que se hallan equipados de esquís, con los que pueden escapar a gran velocidad. Observas que cada uno de ellos lleva sujeto a la espalda de su chaquetón de piel un pequeño palo, del que ondea una bandera azul.

—Son exploradores de un convoy —dice Irian, protegiéndose los ojos con la mano del resplandor de la nieve—. Sus banachs azules (sus banderas) indican que son exploradores de una caravana de trineos. Probablemente regresan de la factoría de Ljuk; su convoy tiene que hallarse a poca distancia.

Si deseas seguir caminando e intentar llegar a Ikaya antes que los bárbaros de los hielos para evitar que vuelvan con refuerzos, pasa al **327**.

Si prefieres seguir a los exploradores en su avance hacia

el oeste y tratar de descubrir más cosas sobre su convoy, pasa al **178**.

308

A pesar de su tamaño, el Yelmo es ligero y cómodo. Anótalo en tu *Hoja de Personaje*, en la casilla de Objetos Especiales. Siempre que lo lleves puesto en un combate, te permitirá aumentar tu Destreza en el Combate 2 puntos. La tapa del cofre se cierra lentamente y abandonas la cámara, entusiasmado con tu nueva adquisición. Prosigues la marcha por el corredor y exploras la escalera de delante.

Pasa al **323**.

309

Registras los cadáveres rápidamente y encuentras colgado al cuello de uno de ellos una cadena con un Triángulo Azul de Piedra. Si deseas guardarte este objeto, colócate la cadena y anótalo en tu *Hoja de Personaje*, en la casilla de Objetos Especiales.

Te sientes hambriento y pronto has dado cuenta del animal asado, deteniéndote tan sólo para escupir sus huesos. Entonces adviertes que el fuego arde en un extraño recipiente de metal semiesférico. La otra mitad de la esfera yace cerca, sobre el helado suelo. Pruebas a unirlas y ves que encajan perfectamente. Al separar de nuevo las dos mitades, descubres que el fuego sigue ardiendo dentro.

Si deseas llevarte esta Esfera de Fuego, guárdatela entre tus ropas y anótala en tu *Hoja de Personaje*, en la casilla de Objetos Especiales.

Después, comes los últimos restos del animal y regresas al túnel.

Pasa al **132**.

310

Rompes la Esfera de Fuego para abrirla y, al instante, un

intenso bramido resuena en tus oídos. El ciclón se detiene y no osará aproximarse a ti mientras sostengas en las manos esta esfera llameante.

Si deseas abandonar el templo, pasa al **306**.

Si prefieres examinar el altar y el nicho, pasa al **72**.

311

Reconoces en seguida el líquido: se trata de un brebaje de Alether, una Poción de Fortaleza que utilizaban los maestros Kai para aumentar su DESTREZA EN EL COMBATE. Este frasquito contiene la Poción de Alether suficiente para aumentar en 4 puntos tu DESTREZA EN EL COMBATE, pero sólo durante un combate. Para que sientas su efecto, habrás de beberla inmediatamente antes de luchar. Si decides guardarte este frasco, anótalo en tu *Hoja de Personaje* como un Objeto de tu Mochila.

Después pasa al **10** y vuelve a escoger.

312

Tratas desesperadamente de soltar tu pie, pero el trineo se vuelca y cae por la grieta, arrastrándote tras él. Mientras desciendes cientos de metros en el vacío, los gritos de horror de tus guías resuenan cada vez más lejos en tus oídos.

Tu misión y tu vida acaban aquí.

313

Los mutantes yacen muertos a tus pies. Te dispones a saltar por encima de ellos para atacar al ser al que obedecían, pero en ese momento aparecen más de estos seres junto a su señor. Son demasiados para que puedas con todos, así que debes intentar huir si no quieres morir en este antro infernal. Te precipitas hacia la puerta y corres por el corredor principal todo lo deprisa que te permiten tus piernas.

Pasa al **130**.

314

No has explorado más que cien metros de la pared rocosa, cuando descubres una gran hendidura: es la entrada de una cueva. En tu impaciencia por escapar del viento helado, entras a toda prisa y, en la oscuridad, no adviertes la grieta que divide en dos el suelo de la cueva. Caes de cabeza en las tinieblas, en medio de una avalancha de piedras y hielo.

Pasa al **240**.

315

Pronto llegas a una vasta cueva en el suelo de la cual la presión del hielo en continuo movimiento ha abierto una enorme brecha de más de veinte metros de larga. Aparentemente no hay medio de atravesarla. Te quedas mirando al abismo, cuando adviertes unos toscos escalones excavados en la pared, que descienden en medio de las tinieblas.

Si deseas bajar los escalones, pasa al **302**.

Si decides regresar por el mismo camino por el que viniste y tomar el otro túnel, pasa al **125**.

316

Un aura de poder rodea al Brazalete de Oro, que te hace sentir molesto. Los bárbaros de los hielos fabrican sus armas con hueso porque en Kalte no hay minas. No sólo el oro, sino todos los metales se consideran un raro y preciado bien; sin embargo, parece ser que los bárbaros de los hielos nunca cambian sus pieles por otro metal que no sea el acero. Los metales preciosos no parecen interesar a estos cazadores crueles y rudos. Así pues, sospechas que el bárbaro no llevaba puesto el Brazalete voluntariamente, sino a la fuerza.

Si deseas llevarte el Brazalete, pasa al **236**.

Si prefieres dejarlo, sigue andando por el corredor hasta que llegues a un cruce un poco más adelante, pasando al **215**.

317

El enorme portalón de piedra chirría mientras se abre despacio, pero cuando se halla a mitad de camino, se detiene bruscamente. A duras penas consigues colarte por el hueco de poco más de medio metro y entrar en la cámara. El aire es frío y huele a cerrado dentro de esta cámara: nadie ha debido visitarla desde hace miles de años. Los estantes de piedra que ocupan sus muros se hallan repletos hasta el techo de botellas y frascos, y en una mesa, en el centro, hay una mochila llena de pociones de distintos colores.

Si deseas examinar estas viejas pociones, pasa al **10**.

Si prefieres salir de la cámara y seguir avanzando hacia el norte, pasa al **126**.

318

Adviertes que el baknar busca desesperadamente comida, pero tu Disciplina Kai no te servirá de nada: ahora que ha olido a los perros kanu ya no podrás ordenar al baknar que abandone el campamento. Sin embargo, sabes que los baknars son cazadores intrépidos, que no le temen a nada; a nada excepto a una cosa: el fuego. Agarrando una antorcha de entre los enseres del equipo, la enciendes y sales fuera de la tienda. Está oscuro y nieva muy fuerte, pero un movimiento a tu derecha traiciona al baknar que se desliza hacia ti. Cuando se dispone a saltar, descubre tu llameante antorcha y lanza un aullido de terror. Segundos después desaparece en la oscuridad.

Los perros kanu se hallan a salvo, pero para aseguraros de que el baknar no regresará, decidís hacer esta noche turnos de guardia, con una antorcha y un arma a mano.

Pasa al **134**.

319

Apuntas con cuidado y arrojas las Coronas de oro por el corredor. Alertado por el súbito ruido, el guerrero echa

mano a la espada y se aproxima a ver lo que ocurre. Tu plan ha funcionado: en efecto, el bárbaro busca a cuatro patas las monedas y no te ve deslizarte por detrás de él y subir las escaleras. No olvides restar el número de Coronas de oro que has arrojado de las que figuran en tu *Hoja de Personaje*.

Pasa al **332**.

320

Consigues sujetar al niño y le quitas el puñal de hueso que llevaba oculto en la bota, para evitar que te lo clave en la espalda.

Entretanto, los bárbaros de los hielos te han rodeado, pero no se atreven a atacarte mientras tengas al niño como rehén. Con el puñal de hueso apoyado en su garganta, te acercas poco a poco al trineo. Pero pronto comprendes que nunca podrás distanciarte de ellos sobre un trineo cargado. Tendrás que pensar algo rápidamente.

Si deseas deshacerte de tu equipo, soltar al niño bárbaro y huir en el trineo descargado, pasa al **190**.

Si prefieres deshacerte de tu equipo, pero conservar al niño como rehén y huir con él, pasa al **33**.

321

Sigues el tortuoso túnel de hielo durante muchos kilómetros, hasta que llegas a una gruta. Un arroyo de nieve fundida divide en dos la caverna y otro pasadizo sale de ella en dirección norte. Al cruzar de un salto el pequeño arroyo, adviertes en el agua helada un pequeño Triángulo Azul de Piedra colgando de una cadena. Si deseas quedarte con él, póntelo al cuello y deslízalo por dentro de tu traje. Anótalo en tu *Hoja de Personaje*, en la casilla de Objetos Especiales.

Una luz intensa se filtra por el túnel de delante y distingues a lo lejos una gran cueva.

Pasa al **235**.

320. *Los bárbaros de los hielos te han rodeado, pero no se atreven a atacarte mientras tengas al niño como rehén.*

322

Cuando corres por la resbaladiza superficie del lago, el hielo comienza a resquebrajarse. Miras atrás y ves que el kalkoth se ha detenido al borde del lago. Parece aterrado de la sombra oscura que viste antes, bajo el hielo. La sombra ha aparecido de nuevo a menos de cinco metros de donde te hallas. Presa del pánico, corres aún más deprisa, esperando que el hielo y la suerte no te fallen.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si escoges un número entre 0 y 2, pasa al **153**.

Si escoges un número entre 3 y 9, pasa al **59**.

323

Subes más de un centenar de escalones antes de llegar a un estrecho rellano.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si dominas la Disciplina Kai de *Sexto sentido*, de *Rastreo* o de *Caza*, suma 3 al número escogido.

Si el total se encuentra entre 0 y 4, pasa al **76**.

Si el total se encuentra entre 5 y 12, pasa al **2**.

324

Mientras el inmundo akraa' neonor cae muerto a tus pies, ves al jorobado abandonar su plataforma y tratar de escabullirse hacia una distante puerta. Te dispones a correr tras él, pero te quedas petrificado al descubrir en el foso el cuerpo inmóvil de Loi-Kymar. Está muerto; el combate psíquico con el traidor le ha matado. Hirviéndote la sangre de cólera, levantas tu espada y corres tras Vonotar, dispuesto a darle muerte.

La puerta da a un largo corredor, al final del cual hay un arco cerrado por unas cortinas. Las descorres de golpe y continúas la persecución.

Pasa al **61**.

325

A la mañana siguiente el cielo está claro y no sopla viento. El sol atraviesa la tenue capa de nubes, bañando el este con un resplandor rosado. Este bello espectáculo te recuerda que tus maestros Kai te dijeron en una ocasión que la luz de Kalte es diferente a la del resto de Magnamund. Cuando la tienda y el equipo han quedado cargados en los trineos, salís del desfiladero y os aventuráis por la llanura de Hrod; ciento sesenta kilómetros de hielo os separan del desfiladero de las Brumas.

Al principio, el viaje es fácil. El viento ha barrido la llanura, dejando el suelo completamente liso y ninguna grieta se esconde bajo la nieve dura y compacta. Pero al amanecer del tercer día, las cosas empiezan a ponerse feas. Dyce te saca de un profundo sueño, sacudiéndote el hombro. Parece horrorizado.

—¿Qué ocurre? —preguntas medio dormido, confuso.

—Bárbaros de los hielos en el horizonte. Una veintena, quizá más. Cinco trineos a vela y una escolta de guerreros. Creo que nos han visto.

En un instante, os halláis los tres fuera de las mantas de piel y comenzáis a plegar la tienda. Dyce no se equivocaba. Son bárbaros de los hielos y se dirigen, desde el oeste, hacia donde os encontráis.

—Si nos alcanzan podemos darnos por muertos —dice Fenor mientras ata el último bulto en el trineo.

Los bárbaros de los hielos de Kalte son un pueblo de nómadas fieros y batalladores. Durante miles de años han recorrido este páramo helado, cazando animales por sus pieles y domesticando mamuts. Su único contacto con el resto de Magnamund lo establecen a través del comercio con Ljuk. En verano, cuando la costa en torno a Ljuk se halla libre de hielo, viajan aquí para cambiar sus pieles por armas y herramientas, puesto que no existen metales ni madera en Kalte. Odian a todo el mundo, menos a los de su raza, y matan a

cualquiera que ose traspasar sus helados dominios. Pronto oís sus gritos de guerra a menos de cinco kilómetros de distancia. Por primera vez desde que desembarcaste, pides al cielo que se levante una ventisca que os ayude a escapar.

Pasa al **216**.

326

Tras unos minutos de intensa concentración, la imagen de la cerradura cobra forma lentamente en tu mente. Esta cerradura se halla protegida por un encantamiento, pero tu Disciplina Kai y tu firme decisión acaban por vencer. Oyes un «clic» que confirma que tus esfuerzos han sido coronados por el éxito. Sin embargo, te sientes muy fatigado y pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Instantes después, la pesada tapa de piedra se abre sola, en silencio, dejando ver dentro un espléndido Yelmo de Plata.

Si deseas ponerte este Yelmo, pasa al **308**.

Si prefieres dejarlo donde está, puedes explorar las escaleras pasando al **323**.

Si dominas la Disciplina Kai de *Sexto sentido*, pasa al **127**.

327

Mientras os aproximáis a Ikaya, vuestro encuentro reciente con los bárbaros de los hielos no se aparta de tu mente. ¿Conseguiréis llegar antes que ellos o estarán planeando tenderos una emboscada en este mismo momento? Irian y Fenor parecen ambos muy inquietos y no habláis apenas mientras camináis por el difícil terreno. Pero vuestras preocupaciones te hacen olvidar otros peligros más familiares: cuando os halláis a menos de doce kilómetros de la fortaleza, la nieve cede bajo tus pies y te precipitas en el interior de una grieta que no habías visto.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si escoges un número entre 0 y 8, pasa al **105**.

Si escoges el número 9, pasa al **144**.

328

A pesar de su cuerpo frágil, el hombre trepa por la cuerda con una agilidad y una rapidez asombrosas. Le izas por la abertura y recuperas la Cuerda.

—La escalera —dice señalando a la oscuridad—. Es por ahí por donde podemos escapar únicamente, pero será mejor que vayas delante; me duelen los ojos y mi visión es borrosa a consecuencia de la ceguera de las nieves.

Guardas la Cuerda en la Mochila y avanzas por el corredor. Cuando estás a punto de bajar la escalera, un par de manos esqueléticas se cierran por detrás en torno a tu garganta y un grito espantoso descubre la verdadera identidad del «mercader»: en realidad es un helghast, un temible servidor de los señores de las Sombras, dotado de la facultad de cambiar de apariencia a su antojo. Te ha engañado y ha conseguido que le saques de su celda. Ahora tiene intención de matarte.

Luchas desesperadamente, mientras sus dedos esqueléticos desgarran y abrasan tu garganta. Pierdes 6 puntos de RESISTENCIA. Si continúas vivo, logras al fin librarte de su abrazo de acero, pero habrás de enfrentarte a este ser en un combate a muerte. Lo súbito del ataque del helghast y las heridas, que te ha infligido en la garganta, te impiden tragar ninguna Poción antes del combate.

Si posees la Espada de Sommer, pasa al **99**.

Si no la posees, pasa al **175**.

329

Los ruidos que oyes provienen de kalkoths. Hay tres de estos animales feroces de las montañas de Kalte. Depredadores temibles, su presa favorita es el baknar.

Si extendiste por tu cuerpo la grasa del baknar, pasa al **202**.

Si no la extendiste, puedes evitar a los kalkoths regresando sobre tus pasos hacia la entrada del otro túnel. Pasa en ese caso al **284**.

Si deseas atacar a estos animales, pasa al **138**.

330

Pronto llegas al pie de una escalera de caracol; al parecer no tienes otra elección sino ascender por ella. Tras subir más de doscientos escalones, alcanzas un largo pasillo que desemboca en un balcón. Diez metros más abajo ves a Vonotar el Traidor, en pie, frente a dos guerreros bárbaros. Se halla colocando un brazalete de oro en la muñeca de uno de ellos y no advierte tu presencia. No hay ninguna escalera que descienda a la cámara en la que se halla Vonotar, pero sí una puerta al final de la galería.

Si tienes una Cuerda, puedes bajar por ella e intentar capturarle, pasando al **100**.

Si no tienes una Cuerda, puedes volver a bajar la escalera de caracol pasando al **148**.

Si lo prefieres, puedes examinar la puerta situada al fondo de la galería pasando al **61**.

331

Al día siguiente el frío es intensísimo. El viento del norte arrastra consigo una cortina de granizo que te azota el rostro y tus labios agrietados pronto empiezan a sangrar. Hacia el mediodía, una ventisca os envuelve y la marcha se torna lenta y penosa. La violencia del viento os obliga a desmontar del trineo y empujarlo. Te sientes extenuado. Tienes las manos y los pies entumecidos por el frío, y el sudor de tus esfuerzos se hiela en tu piel, recubriendo el interior de tus botas y tus manoplas con una capa de hielo.

Al llegar al borde del glaciar, ya es casi de noche. Estáis tan exhaustos, que apenas si os quedan fuerzas para levantar la tienda y preparar la cena. La situación raya en el desastre. Tienes congelados la nariz y los dedos de las manos, y a menos que domines la Disciplina Kai de *Curación*, perderás 4 puntos de RESISTENCIA.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si escoges un número entre 0 y 4, pasa al **62**.

Si escoges un número entre 5 y 9, pasa al **288**.

332

En lo alto de la escalera hay un gran rellano atravesado por un corredor que avanza de norte a sur.

Si deseas dirigirte hacia el norte, pasa al **104**.

Si prefieres dirigirte hacia el sur, pasa al **69**.

Si dominas la Disciplina Kai de *Sexto sentido*, o de *Caza*, pasa al **249**.

333

La rapidez de tus reflejos te ha salvado. La punta de la lanza del bárbaro desgarra tu manga sin hacerte el menor daño. Pero un instante después, el bárbaro se detiene, se quita los esquís con movimientos rápidos que indican gran práctica, y saca una espada de hueso. Debes prepararte para combatir.

Pasa al **68**.

334

Al apretar el botón, un panel se abre junto al pilar derecho, mostrando un compartimento secreto que guarda una centelleante piedra tallada. Al tocarla notas su tibio calor. Si deseas quedarte con esta Piedra Centelleante, deslízala en tu bolsillo y anótala en tu *Hoja de Personaje*, en la casilla de Objetos Especiales.

Si deseas apretar de nuevo los botones, pasa al **65**.

Si prefieres abandonar el templo, pasa al **306**.

335

La pared helada ofrece numerosos puntos de apoyo, pero no puedes agarrarte a ellos con los guantes puestos y, si te los quitas para trepar, tus manos se congelarán irremisiblemente.

Si quieres arriesgar tu vida y tus manos, puedes iniciar la escalada pasando al **55**.

Si prefieres renunciar a ello, puedes tratar de encontrar una salida de la caverna pasando al **182**.

336

Has recorrido menos de veinte metros cuando llegas al pie de otra escalera. Asciendes por ella y, al llegar a lo alto, adviertes a lo lejos una débil luz que ilumina el sucio suelo del nuevo túnel. Es otra abertura. Al mirar a través de ella, ves a un viejo acurrucado en un rincón de una celda, cinco o seis metros más abajo. Sus cabellos se hallan enmarañados y la suciedad incrustada en sus ropas azules casi ha borrado las medias lunas y las estrellas bordadas en el tejido.

Si deseas llamar al viejo, pasa al **247**.

Si prefieres proseguir tu camino por el corredor, pasa al **30**.

337

El explorador pasa junto a ti como una tromba y se detiene a menos de siete metros. Se quita los esquís con extraordinaria agilidad, lo que indica su gran práctica, y saca una espada de hueso de aspecto temible. Apréstate al combate.

Pasa al **68**.

338

Al saltar por encima de los cadáveres de los bárbaros de los hielos, vislumbras a un ser grotesco que te observa desde una esquina de un pasadizo situado a tu izquierda. Aunque desaparece rápidamente, esta repentina visión ha durado lo suficiente para provocarte un escalofrío de horror. Se trata de un ser con cabeza humana que reposa sobre dos enormes pies y una cola gigantesca, recubierta de escamas. Aunque se cubre con una capa y una capucha, no parece tener cuerpo. La imagen de este monstruo de pesadilla que se escabulle corriendo te llena de espanto y, con el corazón palpitante, te preguntas qué otros horrores te aguardan en este antro.

Si deseas perseguir a este extraño ser, pasa al **87**.

Si prefieres registrar los cadáveres de los bárbaros muertos, pasa al **26**.

339

Antes de que transcurran diez minutos, tus manos y tus pies se hallan congelados. Sobre esta pared rocosa, expuesta a los elementos, los vientos helados soplan con frecuencia a más de ciento cincuenta kilómetros por hora. Aguantas todavía otra media hora, pero el frío puede al final contigo: pierdes el sentido y te precipitas hacia tu muerte desde una altura de novecientos metros.

Tu misión y tu vida acaban aquí.

340

A rastras, sacas los cadáveres de la cocina y los dejas apoyados detrás de la puerta secreta. Cuando regresas, encuentras a Loi-Kymar examinando las botellas de hierbas que se alinean en los estantes de la cocina. Se guarda varios tarros y mezcla el contenido de otros dos en una pequeña escudilla de piedra. Te ofrece un puñado de estas hojas secas y te aconseja que las comas.

—Te harán recobrar las fuerzas, Lobo Solitario.

Comes las hierbas, de dulce sabor, y sientes extenderse por tu cuerpo un calor suave. Añade 6 puntos a la puntuación de RESISTENCIA que tengas en este momento.

Pasa al **301**.

341

Sientes la presencia de una poderosa fuerza vital detrás del arco envuelto en la bruma. Mientras te concentras, recuerdas de pronto un cuento que te contaron de niño: «La Leyenda de la puerta de Vagadyn». Era la historia de unos demonios de hielo que, hace muchos años, hicieron la guerra para poder abandonar su mundo y venir a Kalte. Eran

seres sin cuerpo, sin forma ni substancia, que existían como energía pura en otra dimensión, más allá de los límites del tiempo y el espacio.

Los demonios de los hielos descubrieron la puerta de Vagadyn, una puerta que unía su mundo con el de Magnamund, y lucharon entre sí por franquearla, sin saber la suerte que les aguardaba al otro lado. Pero los astutos Ancianos también habían descubierto esta puerta y cada vez que un demonio la atravesaba, apresaban su espíritu en un cristal, para utilizar su energía en la construcción de la fortaleza de Ikaya. Las lámparas de M'lare que iluminan la fortaleza contienen los espíritus de los demonios de los hielos encerrados dentro. Recuerdas igualmente que el cuento auguraba las peores desgracias a quien destruyera las prisiones de cristal de estos demonios, ya que entonces el ser inmaterial trataría de refugiarse en el cuerpo de su libertador.

Prevenido por tu Disciplina Kai, franqueas el arco envuelto en la bruma.

Pasa al **264**.

342

Tu Disciplina Kai de *Rastreo* te revela que el túnel de la derecha lleva al este y el de la izquierda al norte. Te hallas ahora justamente debajo de la montaña de las Brumas. Consulta el mapa de Kalte que figura al comienzo del libro para decidir por qué túnel seguir.

Si decides seguir por el que lleva al este, pasa al **199**.

Si decides seguir por el que lleva al norte, pasa al **284**.

343

A causa de lo exiguo de la celda, tus adversarios tendrán que atacarte de uno en uno. Deberás luchar por separado con ellos, en el orden que se indica más abajo. El bárbaro de los hielos es invulnerable al *Ataque psíquico*.

Primer lobo maligno:	DESTREZA, 15	
	RESISTENCIA, 24	
Segundo lobo maligno:	DESTREZA, 14	
	RESISTENCIA, 23	
Tercer lobo maligno:	DESTREZA, 14	
	RESISTENCIA, 20	
Bárbaro de los hielos:	DESTREZA, 17	
	RESISTENCIA, 29	

Si vences a los cuatro, pasa al **28**.

344

La puerta de la fortaleza es totalmente lisa; no se ve en ella ninguna cerradura, pomo u ojo de cerradura. Sin embargo, al mirar la pared de granito, observas que uno de los enormes bloques es diferente a los demás: en su superficie hay recortado un pequeño triángulo.

Si posees un Triángulo Azul de Piedra, pasa al **41**.

Si no lo posees, pasa al **147**.

345

Cierras los ojos y te concentras intentando resistirte a la poderosa Fuerza. Poco a poco vas dominando el dolor y consigues arrancarte el Brazalete de la muñeca y arrojarlo al suelo. Maldiciendo tu mala suerte, continúas por el corredor con paso vacilante, hacia el cruce situado en su extremo.

Pasa al **215**.

346

Dyce alcanza el otro lado sano y salvo, pero Irian resbala y tenéis que izarle del glaciar con ayuda de la cuerda que lleva atada a la cintura. Fenor y tú os halláis todavía de este lado de la grieta y ahora os toca saltar a vosotros.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si do-

minas la Disciplina Kai de *Caza*, puedes sumar 2 al número escogido.

Si el total obtenido es un número entre 0 y 3, pasa al **195**.

Si el total obtenido es un número entre 4 y 11, pasa al **232**.

347

El corredor se halla débilmente iluminado y, siendo como eres un experto cazador, te será fácil aproximarte a los guardias deslizándote por las sombras sin que te vean.

Protegiéndote la nariz de los vapores que se elevan de la escudilla, avanzas con cautela, pegado al muro, sin que los bárbaros sospechen tu presencia. Colocas la escudilla a la sombra de una pilastra y regresas sigilosamente a la cocina, a esperar que las hierbas produzcan el deseado efecto. Antes de que haya transcurrido un minuto, los bárbaros de los hielos se desploman en el suelo y podéis dirigiros a la sala del trono del Brumalmarc sin que nadie se entere.

Entonces veis con regocijo que una de las grandes puertas tachonadas de piedras preciosas no se halla cerrada con llave. Preparándote para el combate, la entreabres suavemente y penetras en la cámara de Vonotar.

Pasa al **173**.

348

Tu Disciplina Kai te indica que a menos de cien metros de donde te hallas, hacia el sur, existe una red de cuevas. Abandonas el trineo y partes en su busca.

Pasa al **314**.

349

¿Has descubierto y conservado una Piedra Centelleante en el curso de tu aventura?

En caso afirmativo, pasa al **139**.

En caso negativo, pasa al **97**.

350

Mientras los colores se desvanecen, te das cuenta de que la temperatura ha descendido bruscamente. Os encontráis ahora en el banco de hielo de Ljuk, a menos de un kilómetro del lugar donde el *Cardonal* permanece anclado. Loi-Kymar y Vonotar se encuentran cerca, tiritando de frío en el fresco aire de la mañana. Unos minutos después, el vigía del barco os descubre y os envían inmediatamente una lancha para recogeros. Mientras Vonotar es izado al *Cardonal* sin ninguna ceremonia y encerrado en un calabozo, el capitán es el primero en felicitarte por tu destreza y tu valor.

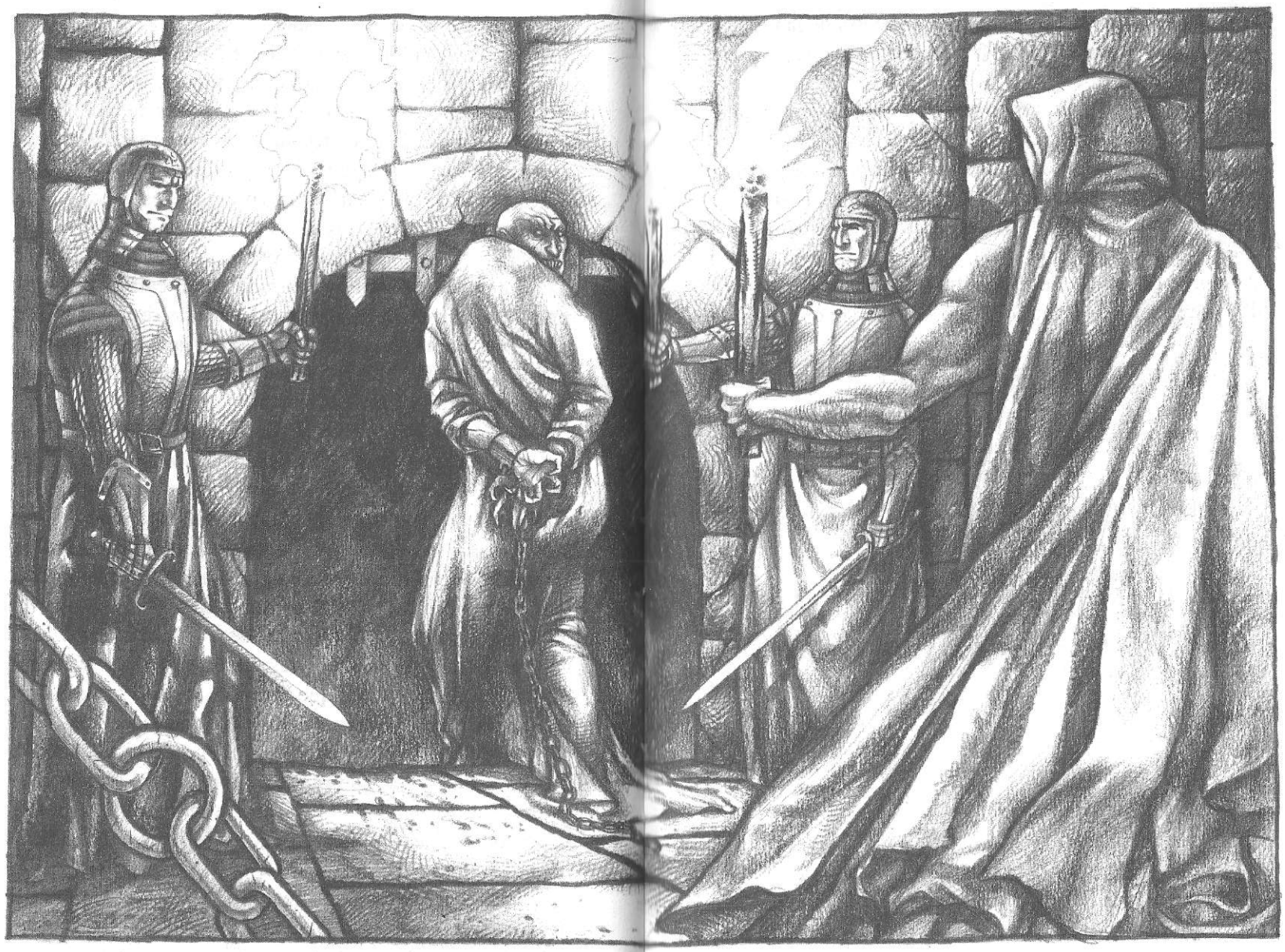
—¿Pero cómo has conseguido volver tan pronto? —pregunta con incredulidad—. No te esperábamos hasta dentro de diez días.

—Digamos —interrumpe Loi-Kymar— que la sabiduría del Kai y la ciencia del Gremio de los Magos pueden rebasar los límites del propio tiempo.

En el rostro del capitán se dibuja una expresión de perplejidad, que poco a poco es sustituida por una sonrisa: ha comenzado a entender la curiosa respuesta del mago.

Vuestro viaje hasta Anskavern es rápido, pero el recuerdo de los valientes guías que dejaste atrás te entristece. A vuestra llegada al puerto, eres recibido por una muchedumbre inquieta. Temen que tu pronto regreso sea señal de que tu misión ha fracasado. Pero cuando la noticia de la captura de Vonotar se extiende, has de hacer nuevamente uso de tus dotes de guerrero: esta vez para defender a tu enemigo de la encolerizada muchedumbre que ha asaltado la prisión de Anskavern. Al fin consigues sacar al traidor y conducirle hasta Toran, donde le espera el proceso.

Al amanecer, el día de la fiesta de Maesmarn, Vonotar el Traidor es juzgado por su hermandad en los subterráneos del edificio del Gremio de la Estrella de Cristal, y declarado culpable de sus terribles crímenes. Después es conducido en silencio hasta la cámara más profunda del edificio



350. *Vonotar es conducido hasta la cámara más profunda del edificio gremial, donde se halla el Daziarn: la puerta de la total oscuridad, la puerta de una prisión eterna de la que no existe huida posible.*

gremial, donde se halla el Daziarn: la puerta de la total oscuridad, la puerta de una prisión eterna de la que no existe huida posible.

Eres el vengador de sus crímenes y por eso eres tú quien ha de arrojar al despreciable traidor al limbo de Daziarn. Tu misión se halla ahora totalmente cumplida. Has sobrevivido a las cavernas de Kalte y has liberado a Sommerlund de la amenaza de Vonotar.

Pero el fuego de la batalla y el desafio de una nueva aventura igualmente desesperada, te aguardan en el cuarto libro de la serie de Lobo Solitario, que lleva por título

El abismo maldito

TABLA DE LA SUERTE

0	3	1	3	9	7	5	0	1	5
5	8	2	5	1	3	6	4	3	9
7	0	4	8	6	4	5	1	4	2
4	6	8	3	2	0	1	7	2	5
8	3	7	0	9	6	2	4	8	1
1	5	7	3	6	9	0	1	7	9
3	9	2	8	1	7	4	9	7	8
6	1	0	7	3	0	5	4	6	7
0	2	8	9	2	9	6	0	2	4
5	9	6	4	8	2	8	5	6	3

RESUMEN DE LAS REGLAS PARA LOS COMBATES

1. Suma a tu DESTREZA EN EL COMBATE todos los puntos extra que te proporcionen tus disciplinas del Kai.
2. Resta de esa cantidad la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El número resultante es tu *puntuación en el combate*.
3. Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.
4. Consulta la *Tabla de resultados de los combates*.
5. Busca en la hilera superior de recuadros tu puntuación en el combate y la casilla en que se cruce su vertical con la horizontal del número que hayas obtenido al azar y que figura en las columnas de los extremos de la izquierda y de la derecha. (*E* indica los puntos de RESISTENCIA perdidos por el enemigo; *LS*, los puntos de RESISTENCIA perdidos por Lobo Solitario.)
6. Continúa el combate desde el apartado 3 hasta que uno de los contrincantes muera. Esto sucede cuando los puntos de RESISTENCIA de dicho contrincante quedan reducidos a cero.

ELUDIR EL COMBATE

1. Sólo puedes hacerlo cuando el texto de la aventura te ofrece esta oportunidad.
2. Inicias el asalto de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo no se toman en cuenta y sólo Lobo Solitario pierde puntos de RESISTENCIA.
3. Si el libro te brinda la oportunidad de evadirte, en vez de combatir puedes aprovechar esa oportunidad en el primer asalto o en cualquiera de los siguientes asaltos.

TABLA DE RESULTADOS DE LOS COMBATES

Puntuación en el combate

Número de la Tabla de la Suerte

	−11 o más	−10/−9	−8/−7	−6/−5	−4/−3	−2/−1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+6/+7	+8/+9	+11 o más	
1	E −0	E −0	E −0	E −0	E −1	E −2	E −3	E −4	E −5	E −6	E −7	E −8	E −9	1
	LS M	LS M	LS −8	LS −6	LS −6	LS −5	LS −5	LS −4	LS −4	LS −4	LS −4	LS −3	LS −3	
2	E −0	E −0	E −0	E −1	E −2	E −3	E −4	E −5	E −6	E −7	E −8	E −9	E −10	2
	LS M	LS −8	LS −7	LS −6	LS −5	LS −5	LS −4	LS −3	LS −3	LS −3	LS −3	LS −3	LS −2	
3	E −0	E −0	E −1	E −2	E −3	E −4	E −5	E −6	E −7	E −8	E −9	E −10	E −11	3
	LS −8	LS −7	LS −6	LS −5	LS −5	LS −4	LS −4	LS −3	LS −3	LS −3	LS −2	LS −2	LS −2	
4	E −0	E −1	E −2	E −3	E −4	E −5	E −6	E −7	E −8	E −9	E −10	E −11	E −12	4
	LS −8	LS −7	LS −6	LS −5	LS −4	LS −4	LS −3	LS −3	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	
5	E −1	E −2	E −3	E −4	E −5	E −6	E −7	E −8	E −9	E −10	E −11	E −12	E −14	5
	LS −7	LS −6	LS −5	LS −4	LS −4	LS −3	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −1	
6	E −2	E −3	E −4	E −5	E −6	E −7	E −8	E −9	E −10	E −11	E −12	E −14	E −16	6
	LS −6	LS −6	LS −5	LS −4	LS −3	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −1	LS −1	LS −1	LS −1	
7	E −3	E −4	E −5	E −6	E −7	E −8	E −9	E −10	E −11	E −12	E −14	E −16	E −18	7
	LS −5	LS −5	LS −4	LS −3	LS −2	LS −2	LS −1	LS −1	LS −1	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	
8	E −4	E −5	E −6	E −7	E −8	E −9	E −10	E −11	E −12	E −14	E −16	E −18	E M	8
	LS −4	LS −4	LS −3	LS −2	LS −1	LS −1	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	
9	E −5	E −6	E −7	E −8	E −9	E −10	E −11	E −12	E −14	E −16	E −18	E M	E M	9
	LS −3	LS −3	LS −2	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	
0	E −6	E −7	E −8	E −9	E −10	E −11	E −12	E −14	E −16	E −18	E M	E M	E M	0
	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	

E = ENEMIGO LS = LOBO SOLITARIO

M = MUERTE AUTOMÁTICA